ANÁLISIS
Just Cause 3 • Xenoblade Chronicles X • Yakuza 5
HOBBY
CONSOLAS
HC 294
¡Nos espera un feliz año nuevo!
100
JUEGOS
PARA
2016
Uncharted 4 • Quantum Break
Street Fighter V • Mafia III
Final Fantasy XV • Zelda Wii U
Mirror´s Edge Catalyst
Kingdom Hearts III...
CALENDARIO
2016
¡SÚPER REGALO!
HOBBY
FAR CRY PRIMAL
La prehistoria se llena de acción
•NI NO KUNI 2
•FF VII REMAKE
¡Sube el hype de los amantes del rol!
PROTOTIPOS INÉDITOS
Consolas que nunca llegaron a las tiendas

Rollei ActionCam 420

4K y 2K (1920 x 1440 píxeles/30 fps).
Función de vídeo Full HD (60/50/30/25 fps).
Batería de hasta 120 minutos.
Compatible con iOS/Android.
Cámara rápida y Time Lapse.
Wi-Fi integrado 15 metros de alcance.
Incluye control remoto inalámbrico.

Cámara para coche
Rollei CARDVR-71

Resolución de vídeo HD (1280x720/30 fps)
Objetivo de gran angular 120°
2,4" panel de color (960 x 240 píxeles)
Función Loop
Grabaciones SOS
Detección del movimiento
Función webcam
Incluye cable USB, ventosa
y toma de corriente para coche

Rollei Safety Pad

SAFETY PAD: LA EVOLUCIÓN

ROLLEI SAFETY PAD, UN INNOVADOR SISTEMA
QUE EVITA EL PELIGRO DE CUALQUIER POSIBLE
LESIÓN CERVICAL O DE MÉDULA EN CASO DE ACCIDENTE.

GoPro* COMPATIBLE

ANDER VILARIÑO

TRICAMPEÓN
EURONASCAR
2012 2013 2015

Rollei AC 400 Wifi

Resolución de vídeo FullHD 1080p a 30 fps.
Fotografías con resolución de 3 megapíxeles.
Time Lapse, Wifi compatible con iOS y Android.
Sumergible hasta 40 metros de profundidad.
Mando a distancia con disparo remoto.
Batería de larga duración.

Rollei AC 300 HD

La cámara AC300 cuenta con una resolución de 720p y lente gran angular de 140º.
Sensor GC1004 y pantalla de 2 pulgadas.
Resolución de vídeo 720p / 30 fps.
Sumergible hasta 40 metros.
Hasta 120 minutos de grabación.

Rollei AC 500 4K

Super Slow Motion 720p 120fps (1280x720).
Full HD 1080p 60fps (1920x1080) y 4K a 15fps.
Fotografías con resolución de 8 megapíxeles.
Time Lapse de 3/5/10/30/60 segundos.
Wifi integrado compatible con iOS y Android.
Lente gran angular de 136º.

Disponible en establecimientos
Miró · GAME · Worten · Forum Sport · SONY Gallery · InterSport · Eroski · Euronics · El Corte Inglés de Canarias.

SÍGUENOS EN ROLLEI ESPAÑA
Y KAOSENTERTAINMENT.ES

EDITORIAL

BIENVENIDOS

JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas

javier.abad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

Se va el año, nos quedan los juegos

Hemos llegado al último número del año, así que el guión exige que, entre mazapán y mazapán, hagamos balance de lo que nos han deparado estos 12 meses. Si habláramos de vinos, diría que 2015 nos ha dejado una gran cosecha, bien repartida además durante toda su extensión: en los primeros meses sobresalieron *Bloodborne* y *The Witcher III Wild Hunt*, la época estival fue para *Metal Gear Solid: The Phantom Pain*, y en este tramo final, cuando el calendario se llena de lanzamientos, ha destacado otro juego que muchos esperaban con asnsia: *Fallout 4*. Son títulos que nos hablan de la madurez de esta generación de consolas, esa etapa que se alcanza cuando los desarrolladores ya dominan y saben sacarle partido a las herramientas que tienen a su disposición.

Precisamente por eso, 2016 promete ser aún mejor. Seguro que entre los 100 juegos que hemos reunido en nuestro reportaje encontráis más de un nombre que irá directo a vuestra lista de deseos para el nuevo año.

Y por cierto, 2016 también será muy especial para nosotros, porque Hobby Consolas cumple 25 años en el quiosco, y también llegaremos al número 300. Ni que decir tiene que lo vamos a celebrar a lo grande, con muchas sorpresas que espero que os gusten. El mes que viene las descubriréis ¡Feliz año, y que los Reyes llenen vuestra casa de diversión videojueguil!

SÍGUENOS EN:

HOBBYCONSOLAS
www.hobbyconsolas.com

@Hobby_Consolas

www.facebook.com/hobbyconsolas

plus.google.com/+HobbyConsolasOficial

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV

LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

¡VACACIONES! Para cuando tengáis la revista en vuestras manos espero estar disfrutando de todo aquello que no he podido jugar durante el año. Y a descansar, claro, que 2016 promete ser tan emocionante como duro (por la cantidad de juegos que se avecinan). A los reyes magos ya les he pedido un PS VR y un Oculus Rift para ir adelantando... ¡y unas felices fiestas para todos!

DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

FF VII ¿Remake? Square-Enix nos ha dejado nuevos datos sobre su juego, con cambios en el sistema de combate y el anuncio de que podría tener varias entregas, con contenido episódico. Creo que le vendrán bien... si no alteran la esencia de los personajes ni la sensacional historia. Es una oportunidad perfecta para ampliar este universo; esperemos que no la desaprovechen.

DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

La luz en la sombra. La cifra no puede ser más contundente: 100 juegos para 2016. Algunos tan esperados por mí como *Street Fighter V*. Emocionaos, pero también echad el freno y descubrid el análisis de *Yakuza 5*. Un juego para la "humilde" PS3 que es de lo mejor del año que acaba. La calidad puede estar hasta en las apuestas más pequeñas. ¡Feliz año nuevo!

SUMARIO

CONTENIDOS DEL Nº 294

PÁGINA 54 NOVEDAD

XENOBLADE CHRONICLES X

El planeta Mira os espera para vivir una de las aventuras más épicas vista en una consola de Nintendo

PÁGINA 80 REPORTAJE

QUIEN TIENE UN PROTOTIPO TIENE UN TESORO

No llegaron a salir, pero existen, ¡y hasta funcionan!

PÁGINA 96 REPORTAJE

FINAL FANTASY EXPLORERS

3DS se prepara para recibir su primer Final Fantasy, un juego centrado en la exploración.

PÁGINA 28 REPORTAJE

FAR CRY PRIMAL

Ya hemos jugado la nueva entrega de la saga, que estrena ambientación prehistórica

¡HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL!

No olvides que también nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bajate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en las webs **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

EL 'BLACK FRIDAY' SE COBRA 39,6 MILLONES EN VIDEOJUEGOS

"Yo no soy tonto... Yo soy español, español, español", y entre todos nos hemos gastado casi 40 millonacos de euros en consolas y juegos durante el pasado Black Friday, según la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), lo que supone un 30% más que el año pasado. ¿Y adivinas cuál fue la consola más vendida? La respuesta es PS4, seguida de Wii U en segunda posición y Xbox One, aunque la suma de estas dos últimas no alcanza a la consola de Sony. El "meme" de Travolta no pilló ni una 2DS.

NO TE CREAS TODO LO QUE LEES... EXCEPTO AHORA

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

2015 toca a su fin, pero nos ha reservado una traca final de noticias surrealistas: genios vetados por sus ex jefes, futbolistas "youtubers", periodistas con la mano muy larga y cachetes censurados. ¡Feliz ano nuevo!

KOJIMA, VETADO POR "ALIENACIÓN" INDEBIDA

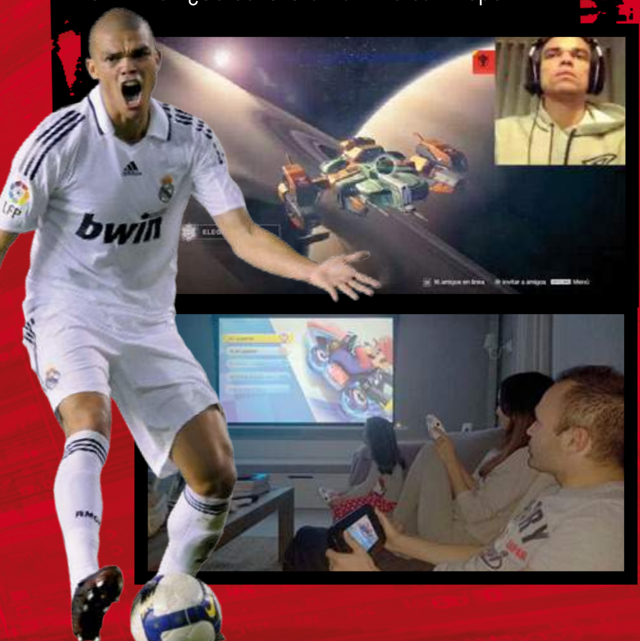
Lo de Konami con Hideo Kojima no tiene nombre: por si borrar el suyo de toda carátula de *MGS* y despedirle no hubiera sido suficiente humillación, ahora tampoco le permiten recibir premios por su trabajo. Es lo que ocurrió en la gala The Game Awards 2015, cuando un abogado de Konami le impidió asistir a recoger dos galardones por mejor juego de acción y mejor banda sonora para *The Phantom Pain*. ¿Qué será lo próximo: mandarle al "¡abogaaaadoooo! para que le robe el correo?

ME PASÉ BLOODBORNE A PUÑETAZO LIMPIO

¿Quién necesita armas teniendo puños? El usuario de Twitch conocido como Lobos Jr. (que ya se pasó *Dark Souls* boca abajo) ha logrado derrotar a Ludwig, el jefazo más duro del DLC *Bloodborne: Antiguos Cazadores* sin mayor protección que sus nudillos. La ardua batalla, disputada al séptimo nivel de dificultad, le llevó nada menos que doce horas. Chuck Norris tardó quince.

DEL REAL MADRID A YOUTUBE: ¡SUSCRÍBETE!

Ahora, un fuera de juego será apagar la cam. Pepe, el defensa central del Real Madrid, se ha hecho "youtuber". Su especialidad son los gameplays de *Destiny* y *Black Ops III*, pero también hay gamers sin streaming como su rival culé Andrés Iniesta, que se ha revelado como un fan de *Mario Kart 8* en una foto subida a Twitter. ¿Se echará un online con Pepe?



GAMER VS. REVIEWER: ROUND 1... FIGHT!

Un jugador profesional de eSports apodado "Loda" y el periodista Richard Lewis acabaron a leches en la zona de *Counter Strike* del Dreamhack Winter 2015, celebrado en Suecia. Por algún motivo irracional, el comentarista perdió los papeles y se abalanzó sobre Loda para estrangularle, pero la policía les invitó amablemente a hacer las paces. Nunca te acerques a un periodista de videojuegos; estamos todos fatal.

LA CENSURA VUELVE A CASA POR NAVIDAD

"Patadas sí, cachetes no" debe de ser el nuevo lema de Capcom tras censurar este gesto de celebración de Mika en *Street Fighter V* para evitar incomodar al público occidental. Pues miren, lo que nos incomoda a los occidentales es la censura a estas alturas de la partida, porque no ha sido el único caso reciente de tijeretazo; a *Beyond: Dos Almas* también le han bajado el tono... de piel a dos personajes árabes, aunque Quantic Dream lo ha achacado a la iluminación. Y tanto: se han "lucido".

La imagen

The Game Awards 2015 bate récord con 2,3 millones de espectadores

La entrega de premios producida y presentada por Geoff Keighley en Los Ángeles va camino de convertirse en los Oscar del videojuego. El gran triunfador de esta edición fue *The Witcher 3*, mejor juego del año, junto a CD Projekt Red como mejor desarrolladora. La sorpresa se la llevó *Splatoon*, con dos galardones de los gordos: mejor multijugador y mejor shooter. ¡Felicidades a los premiados!

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!

Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

VIÑETA CONSOLERA

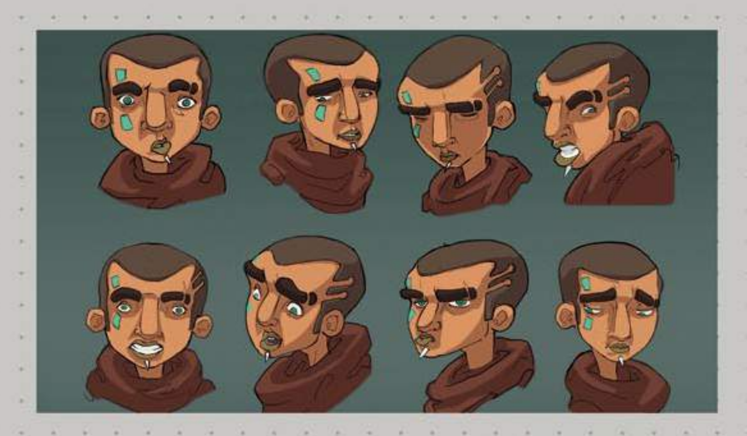
POR SIGNO

¿Quieres ser profesional de una industria en expansión?

Ofrecemos:

- Grado en Ingeniería informática en Simulación Interactiva en Tiempo Real
- Grado en Bellas Artes en Arte Digital y Animación
- Postgrado en Desarrollo de Software para Videojuegos (Título propio)
- Postgrado en Arte Digital y Animación (Título propio)

Más de **25 años** formando ingenieros de software y artistas para la **industria del videojuego**. Nuestros graduados han sido contratados en más de **300 empresas del sector**. Trabajando en más de **1000 títulos comerciales**.



*Imágenes de los trabajos de los alumnos de 3er curso

LA POLÉMICA

¿Debería Nintendo renunciar a Wii U y dejar paso a NX?

Sí

Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Muerte y resurrección

Aunque duela, en la tesitura actual es difícil que las ventas de Wii U crezcan mucho más. Yo he disfrutado mucho de ella, pero creo que el futuro de Nintendo está en NX, y harían bien en no postergar su desembarco más allá de noviembre de 2016. Si *Zelda Wii U* o *Pokkén Tournament* también salen para ella y llega acompañada de un *Mario* 3D, un *Metroid* de Retro Studios y los grandes multiplataformas del próximo año, podemos asistir a la anhelada resurrección. Sin embargo, antes de eso, hay que llamar a Dampé para que haga uno de sus ingratos trabajos de sepultura.

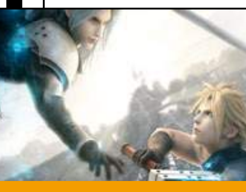
No

Gustavo Acero
Colaborador de Hobby Consolas

Aún es pronto para decir "NeXt!"

Con esas ganas de enterrar, te voy a regalar una pala de *Shovel Knight* por Navidad, Rafa, aunque el amiibo sólo te servirá en Wii U. Para estar tan muerta, veo su cementerio muy sembrado: ese *Pokkén* que bien mencionas, *Shin Megami X Fire Emblem*, *Star Fox Zero*, *Zelda Wii U* (diseñado para ella, salga o no en NX), *Twilight HD* o "multis" como *Yooka-Laylee*, sumados a un catálogo de exclusivos como *Xenoblade X* o *Splatoon* que nada tiene que envidiar al de PS4 o One en calidad y, sobre todo, cantidad. Ya habrá tiempo para NX: el que aún le queda a Wii U por vivir.

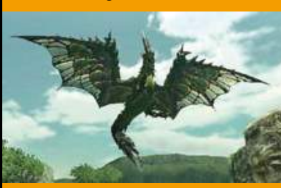
SUBEN



→ **FF VII REMAKE,** cuyo "hype" se ha disparado gracias al espectacular gameplay mostrado en la PlayStation Experience. No apto para puristas.

→ **NI NO KUNI 2,** una de las pocas sorpresas del citado evento, que debutará en PS4 (2017) como exclusiva temporal con el título *Revenant Kingdom*.

→ **EL DESPERTAR DE LA FUERZA** y la fiebre por *Star Wars*, que hará de *Battlefront*, *Disney Infinity 3.0* y sus Play Sets de figuras un regalo solicitado.



→ **MONSTER HUNTER X** para 3DS está reventando récords en Japón: más de un millón y medio de copias vendidas... ¡en sólo dos días! Monstruoso.

BAJAN

→ **PLAYSTATION 4** y su "retrocompatibilidad" con PS2: versiones digitales de determinados juegos a un precio de entre 10 y 15 dolores, perdón, dólares.

→ **SQUARE ENIX,** tras anunciar que dividirá el remake de *FF VII* en varias partes, aunque promete que cada una será como un juego entero. Veremos.

→ **KONAMI,** el "perro del hortelano" que ha prohibido a Kojima asistir a los Game Awards, un veto tildado de "cruel" por Yoichi Wada, ex de Square Enix.

→ **STEAM** y las 77.000 cuentas robadas al mes por las fisuras de seguridad de Valve, que sigue trabajando por impedirlo.

→ ¡LO QUE HAN DICHO!

Shuhei Yoshida
Presidente de Sony Computer Worldwide

"Siendo honestos, en estos días he podido ver la decepción de la gente que esperaba anuncios que no se han dado."

Phil Spencer
Jefe de la división de Xbox en Microsoft

"Ha sido genial trabajar con Nintendo para traer *Minecraft* a Wii U. Me haría feliz ver juegos de Nintendo en Xbox."

Blake Jorgensen
Ejecutivo de Electronic Arts

"*Star Wars Battlefront* es más accesible y puede que no haya tenido la profundidad que los "hardcore" esperaban."

COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

El primer gameplay de *FFVII* Remake. Los modelos de Cloud y Barret son perfectos y el nuevo sistema de combate promete más diversión y espectacularidad. "Esta noche vienen a divertirse a *El Hormiguero*... ¡Cloud y Barret!" Ya nos los imaginamos marcándose el bailecito inicial con Marron, aunque con esos bracines de fideo que le han plantado a Cloud, igual le fichan como la nueva hormiga. Y con esto os devolvemos el guiño, Trancas y Barrancas. ;)

Que un nuevo *Kingdom Hearts* salga cada 8 años; cuando jugué el primero era soltero, estoy esperando el 3 y estoy casado y con hijos'. ¿Y lo que molará jugar al *KH 4* con tus nietos? Ahora la "next-gen" se aplica a los jugadores.

Bethesda, afianzada como la mejor desarrolladora. Y pensar que uno de sus primeros juegos fue *Solo en Casa* para NES... Eso es superación.

Que mi padre juegue al *CoD: Black Ops 3* con mi cuenta y me baje la tasa. Dile que te han subido la universitaria y pásale tu cuenta bancaria.

Debatirme entre qué juego de mundo abierto elegir: *Fallout 4*, *MGS*, Dying Light... En este caso, lo mejor es optar por los cásicos: Superman 64.

***Xenoblade X*, que está superando todas mis expectativas.** Su planeta debería llamarse Mira (y Aprende, Aonuma). Le ha salido un rival a *Zelda Wii U*.

La emoción al ver la ilusión con la que tu hijo/a recibe su primera consola, sniff, sniff.. Un poco de control parental, que nos pegas la moquera.

***Shovel Knight* en físico.** Exquisito "pala-dar" el tuyo.

El completísimo editor de *Fallout 4*, que te permite crear a casi cualquier persona que se te ocurra.
Calla, que todavía no hemos empezado a jugar por su culpa. Esto es un vicio y no lo de los Mii. Hay quien ya ha recreado al Joker, a Nicolas Cage, Walter White o Putin... pero hasta que no veamos el "meme" de Pepe Viyuela no dormiremos.

NO MOLA

Que Sony llame retrocompatibilidad a comprar juegos digitales de PS2 en PS4, en lugar de tomar ejemplo de Xbox. Deberían llamarlo "retrocompra-tibilidad", aunque nos han dado una genial idea: hacer retrocompatibles a PS4, One y Wii U con los vídeos VHS que regalábamos junto a las revistas en los noventa, revendiendo cada uno en la Store Axel Springer al módico precio de 25 eurillos. Igual alguien pica.

Que Square Enix parezca cada vez más un sacacuartos. Lo de *FF VII* por episodios ha sido un palo que no esperaba. A ver, es un homenaje al original, que salió en tres discos.

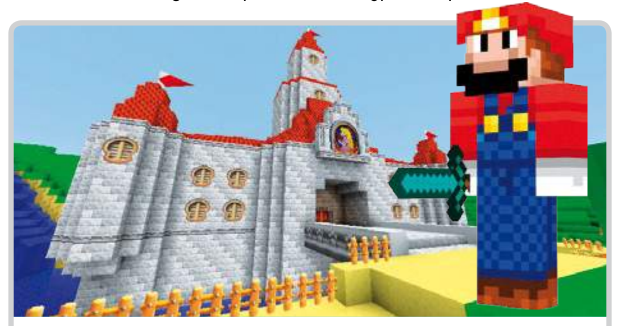
Que mi novia me prohíba comprar el pase de temporada de *Battlefront*. Sólo es una vez... Presta atención: no la pierdas nunca. Te quiere de verdad.

Que saquen juegos de los mismos animes. ¿Qué pasa con Musculman, Ranma 1/2, Hajime no Ippo y Sailor Moon? Lo que exigimos es un sandbox de Doraemon a lo *GTA* con fases de vuelo en gorrocóptero.

Que la gente se queje de los remakes y luego compren los *FIFA*, *Call of Duty* y demás juegos intergeneracionales. A ver qué dicen cuando lancen *FIFA 16 Remake*, alias *FIFA 17*.

La cantidad de "haters" y "trolls" que hablan mal de un juego como *FF VII* habiendo visto sólo un par de vídeos. ¿Como los que critican un análisis habiendo visto sólo la nota? No nos suenan de nada.

Que tanto politiqueo nos haga olvidar lo importante: pasar buenos ratos jugando en familia y entre amigos. Vale, ¿pero a quién has votado?



Que me venga un niño de 9 años diciendo que no juega a *Mario*, *Sonic* o *Dragon Quest* porque "son juegos para niños" y que para ellos *Minecraft* no lo sea.
Constrúyele un Reino Champiñón con bloques de Lego virtuales y verás cómo cambia de opinión. O dile que los juegos no tienen edad... pero él sí tiene 9 años. *Thug Life*

TU OPINIÓN CUENTA

Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
310.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

90.000 EN TWITTER
www.twitter.com/@hobby_consolas

LA ENCUESTA DE FACEBOOK

¿Cuál es tu juego más esperado de 2016?

A punto de pasar al sexto nivel de la década, os preguntamos cuál es vuestro juego más deseado del año que empieza. ¡Que rule el "hype"!

1 Uncharted 4 26%

Lo tenéis clarísimo: el cierre de la tetralogía de Naughty Dog es lo que más os emociona de 2016, seguido de lejos por el bucólico mundo abierto de Link para Wii U, que supera por poco al prometedor *Dark Souls 3* y el eternamente esperado *The Last Guardian*, suponiendo que Sony cumpla con la fecha. Los siguientes puestos del ranking son para *Final Fantasy XV* (7%) *Quantum Break* (6%) y el aún improbable *Kingdom Hearts 3* (3%). Si los retrasos no lo impiden, ¡próspero juegazo nuevo!

2 Zelda Wii U.......................14%
3 Dark Souls 3.........................10%
4 The Last Guardian...................9%

Juegos lanzados sin pulir

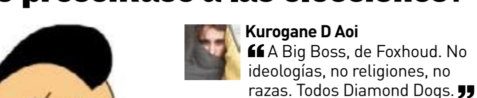
Just Cause 3

El "bugueado" del mes ha sido el sandbox de Avalanche Studios: las quejas de ciertos usuarios se centran en caídas de frame rate en momentos de máxima acción, tiempos de carga excesivos, océanos que desaparecen y montañas que se hacen añicos. Aunque los usuarios más afectados han sido los de PC, parece que Square Enix corregirá primero las versiones de Xbox One y PS4. Como decía Sartre sobre los sandbox, "la libertad termina donde empieza el glitch". O algo así.

Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook

Ignacio Soriano Albors

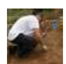


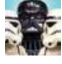
La pregunta tonta

¡Responde cada mes en Facebook!

¿A qué personaje votarías si se presentase a las elecciones?

Kurogane D Aoi
"A Big Boss, de Foxhound. No ideologías, no religiones, no razas. Todos Diamond Dogs."


Jota Martín Rojas
"A Guybrush Threepwood. En los mítines diría: ¡Mirad, un mono de tres cabezas!"

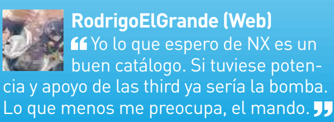

Dri Knight
"A Kratos, para que echase a todos los aposentados en el poder como a los dioses del Olimpo."

Dánilos Pardopoulos
"A Larry de *Leisure Suit*: ya que nos la van a meter doblada, que lo haga un profesional."

Sergio Parra
"A Mario, por la legalización de las setas. ¡Sí se puede!"

LO MEJOR DEL TIMELINE

Cristo Arias (Facebook)
"¿Ampliar la historia del remake de *Final Fantasy VII*? No es por ofender, pero eso ya no es un remake, es otro juego."


RodrigoElGrande (Web)
"Yo lo que espero de NX es un buen catálogo. Si tuviese potencia y apoyo de las third ya sería la bomba. Lo que menos me preocupa, el mando."

Miguel A. López (Web)
"Destrozar así sus propias sagas y a sus creadores, sobre todo al gran Hideo Kojima, es para llorar. Para mí, Konami está enterrada."

Akira Fudo (Web)
"Que le metan 1080p y trofeos es lo mínimo y, aún así, yo no pago por trofeos sino por juegos, y estos de PS2 en PS4 me parecen un abuso."

MR_CHOL (Web)
"Es cierto que *SW Battlefront* peca de ciertas carencias, sobre todo a nivel personalizable y de progreso, pero es súper divertido y un vicio."

Miguel A. López (Facebook)
"A los "nostalfags" de la esencia y los turnos: tenéis el *FF VII* original ahí, con todos sus fallos, lagunas argumentales y peleas monótonas."

Potro1980 (Web)
"Censuran esa chorrada de *SF V* cuando el look de Mika es el estereotipo del machismo: rubia, culona, tetona y con poca ropa. Eso da igual, ¿no? xD"

Roky-a-secas (Web)
"One empezó fatal, pero si sigue a este ritmo de grandes exclusivos y escuchando a la comunidad, puede acercarse en ventas a PS4."

Eric Summer (Facebook)
"La gente de Nintendo no es tonta y no va a vender sus franquicias a nadie. La Gran N siempre va a estar ahí le pese a quien le pese."

Ryu91 (Web)
"*Yakuza 5*: otro juegazo que no puedo jugar por no estar doblado. Me da una rabia insoportable, y más con ese ambiente japonés que me chifla."

Juan Cuenca (Facebook)
"Resumen sobre el tema de la retrocompatibilidad de PS4: me sale más rentable arreglar la PS2 o pillarme una de segunda mano."

RETUITEANDO OFFLINE

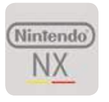
por Manuel del Campo @manu_delcampo

Nintendo y Microsoft hablan del futuro. Mientras, los DLC´s y Kojima levantan pasiones. Felices fiestas y... ¡hasta siempre!

A quién seguir

Platinum Games
Los creadores de Bayonetta podrían estar realizando un juego de Tortugas Ninja.

Star Wars 1313
En plena marea galáctica, Disney deja caer que el juego podría salir.



Nintendo NX
Informaciones no oficiales prevén 10-12 millones de consolas a la venta en 2016.

Tendencias

StreetFighter	BombShell
ResidentMovie	DoAX3
PremiosPlay	Parappa
#tetrisMovie	CoDYouTube

Favoritos *de siempre*

Año: 1998
Compañía: Konami
Consola: PlayStation
Género: Aventura
Puntuación HC: 98

METAL GEAR SOLID

Me he resistido a incluirlo porque me parecía muy obvio, pero los que me conocéis desde hace tiempo sabéis que este es para mí EL JUEGO. Un genio llamado Kojima, ahora en el candelero, decidió crear una experiencia que aunaba acción, infiltración y cine, ofreciendo unos personajes perfectamente definidos, diálogos brillantes, momentos épicos y sorpresas inolvidables. Nada fue lo mismo desde que salió este juego. Gracias Hideo.

Móviles y consolas

SmartphonesNintendo@Fils-Aime
El presidente de Nintendo América asegura que "los juegos que lance Nintendo para smartphones supondrán una experiencia muy diferente a lo que estamos acostumbrados".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

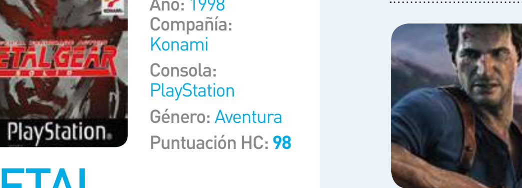
Y yo añado, ¿alguien lo duda? Si hay algo que ha demostrado Nintendo en tantos años es que siempre se sale de lo convencional y marca sus propias normas. Entrar en el feroz mundo de los móviles y no hacerlo, sería impensable.

Xbox4@Phil_Spencer
El responsable de Xbox no duda de que habrá una próxima Xbox después de One ya que es lo que quieren los usuarios. "Tengo claro que podéis esperar una nueva consola nuestra".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Una declaración valiente, sin duda, teniendo en cuenta que cada vez hay más voces que auguran que esta podría ser la última generación de consolas. Aunque bien mirado, dado el éxito de PS4 y One y con NX a la vista... quizá no le falte razón.

DLC´s y... Kojima



DLCUncharted4@Eric_monacelli
Un ex-miembro del equipo de Naughty Dog defiende la estrategia de DLC, que se mantendrá en *Uncharted 4*: "Es trabajo, y se debe pagar por un buen trabajo".

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

Cada uno ve este asunto desde su punto de vista. Monacelli explica que a menudo no se trata de elementos que se quitan del juego para luego cobrar por ellos. En fin, sea como sea los DLC´s seguirán y la exigencia debe ser que merezcan la pena.

Kojima@Yoichi_Wada
Según el ex-gran jefe de Square Enix al hilo de la salida de Hideo Kojima de Konami "no me puedo creer un trato tan cruel, desde luego es muy negativo para el negocio"

Abrir **Responder** Retwittear Favorito

No cesan las declaraciones entre sorprendidas e indignadas acerca de la salida por la puerta de atrás de Kojima. Hasta Jade Raymond le hizo un guiño recientemente. Por más que lo intentamos entender, sigue pareciendo un disparate.

PX - SERIES

GAMING HEADSETS

HIGH QUALITY STEREO SOUND | GAME & CHAT VOLUME | SOFT CUSHION EARPADS | ADJUSTABLE HEADBAND | 2.4 GHZ WIRELESS

www.indecabusiness.com www.indecasound.com

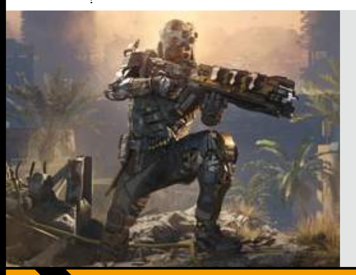
LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE NOVIEMBRE — DATOS CEDIDOS POR GAME

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Call of Duty: Black Ops 3	PS4	-	1
2	Fallout 4	PS4	-	1
3	Call of Duty: Black Ops 3	PS3	-	1
4	FIFA 16	PS4	1	3
5	Star Wars: Battlefront Pre	PS4	-	1
6	FIFA 16	PS3	2	3
7	Star Wars: Battlefront	PS4	-	1
8	Need for Speed	PS4	-	1
9	Assassin's Creed Syndicate	PS4	4	2
10	Call of Duty: Black Ops 3	One	-	1



CoD: Black Ops 3
¿Alguien lo dudaba? Bueno, quizás Albóndiga, el perrete de *Fallout 4*, que se ha conformado con el segundo puesto ante el tirón del shooter futurista de Activision, mientras que a *Battlefront* le ha faltado Fuerza.

AC: Syndicate
Ubisoft confirma el desgaste de su saga insignia con un salto de fe de cinco puestos. Otro que cae es *FIFA 16*, pero algo nos dice que de este ranking no sale...

Por plataformas

PS3
1 CoD: Black Ops 3
2 FIFA 16
3 GTA V
4 Minecraft: Story Mode
5 PES 2016: Day One Ed.

XBOX 360
1 CoD: Black Ops 3
2 FIFA 16 (Kinect)
3 GTA V
4 Rise of the Tomb Raider
5 Minecraft

PS4
1 CoD: Black Ops 3
2 Fallout 4
3 FIFA 16
4 SW Battlefront Preorder
5 Star Wars Battlefront

XBOX ONE
1 CoD: Black Ops 3
2 Fallout 4
3 Rise of the Tomb Raider
4 Halo 5: Guardians
5 SW Battlefront Preorder

Wii U
1 Super Mario Maker
2 New SMBU + New SLU
3 Just Dance 2016
4 Splatoon
5 Skylanders S. Chargers

3DS
1 AC: HHD + Lector NFC
2 AC: HHD + Tarjeta amiibo
3 Tomodachi Life
4 Mario Party Island Tour
5 New S. Mario Bros 2

PS VITA
1 Minecraft PS Vita Ed.
2 LEGO Jurassic World
3 FIFA 15: Legacy Ed.
4 Need for Speed: MW
5 Phineas & Ferb

PC
1 Fallout 4
2 Star Craft 2 LOTV
3 CoD: Black Ops 3
4 Star Wars: Battlefront
5 Star Craft 2 LOTV Collect.

EN OTROS PAÍSES

En Japón

Del 1 al 7 de diciembre — Datos cedidos por Media Create

1 Monster Hunter X 3DS
2 Mario & Luigi: Paper Jam Bros. 3DS
3 Yo-kai Watch Busters: Red Cat / White Dog 3DS
4 Splatoon Wii U
5 Super Mario Maker Wii U
6 Bloodborne: The Old Hunters Edition PS4
7 Disney Magical World 2 3DS
8 Animal Crossing: Happy H. Designer Wii U
9 Minecraft PS Vita Edition PS Vita
10 Call of Duty: Black Ops 3 PS4

Monster Hunter X
Increíble: en seis días ha superado los dos millones de copias, o sea, la mitad que el total de *MH4*. Mario y Luigi, en su "papel".

En EE.UU.

Del 1 al 30 de noviembre — Datos cedidos por NPD

1 CoD: Black Ops 3 Xbox One, PS4, 360, PS3, PC
2 Fallout 4 PS4, Xbox One, PC
3 Star Wars Battlefront PS4, Xbox One, PC
4 Madden NFL 16 PS4, Xbox One, 360, PS3
5 NBA 2K16 PS4, Xbox One, 360, PS3
6 FIFA 16 PS4, Xbox One, 360, PS3
7 Need For Speed PS4, Xbox One
8 Halo 5: Guardians Xbox One
9 Assassin's Creed: Syndicate PS4, One, PC
10 Just Dance 2016 Wii, Wii U, 360, One, PS4, PS3

Fallout 4
Al igual que en España, *Fallout* también debuta en segunda posición por detrás de *Call of Duty*, mientras que *Halo 5* cae ocho posiciones.

En Reino Unido

Del 1 al 7 de diciembre — Datos cedidos por GFK

1 FIFA 16 PS4
2 Star Wars Battlefront PS4
3 Call of Duty: Black Ops 3 PS4
4 Call of Duty: Black Ops 3 Xbox One
5 Just Cause 3 PS4
6 FIFA 16 Xbox One
7 Star Wars Battlefront Xbox One
8 Uncharted 4: Nathan Drake Collection PS4
9 Fallout 4 PS4
10 Just Cause 3 Xbox One

FIFA 16
¿Que esperábais de la tierra donde nació el fútbol? EA se lleva también el trofeo de plata con *Battlefront*, que aquí sí gana a *CoD*.

La cifra

30.000.000 de **PS4** lleva Sony vendidas en el mundo dos años después; su mejor arranque histórico.

ASÍ LUCIRÁ CLOUD en Unreal Engine 4. Todo el juego será en tiempo real y se verá francamente bien.

ANUNCIO PS4 (OTRAS SIN CONFIRMAR)

Final Fantasy VII Remake llegará... por "capítulos"

Tras mostrar un más que impresionante gameplay, Yoshinori Kitase anuncia que *Final Fantasy VII Remake* no será un único lanzamiento y que llegará en varias "partes"

Square Enix ha vuelto a desvelar nuevos datos sobre el esperado remake de *Final Fantasy VII*. En esta ocasión se han podido ver los primeros compases del juego (la recreación de varios sectores de Midgar, la llegada en tren con la que comenzaba el original, la aparición de recordados secundarios como Wedge, diálogos "con voz"...) o incluso cómo será el sistema de combate, que aunque seguirá utilizando el sistema BTA o batalla en tiempo activo, estará más orientado a la acción -aunque sin llegar a lo visto en *Crisis Core*. Y lo cierto es que todo pinta muy, muy bien, gracias al uso del motor gráfico Unreal Engine 4 y la mano de otros estudios que están colaborando en su desarrollo, como CyberConnect 2 (*Naruto Ultimate Storm*).

Pero Square Enix ha ido un poco más allá al intentar explicar sus planes con el remake. La gran "sorpresa" es que, desde su concepción, está previsto que el juego no llegue como un único lanzamiento, sino que esté dividido en varias partes, cada una con entidad en sí misma (vamos, que no serán capítulos de 2 horas de juego). Square Enix explicará estos planes más adelante, adelantando que el juego no será una mera adaptación del original, que habrá nuevas zonas y otros añadidos que hacen imposible condensar el juego en un único lanzamiento.

Este simple cambio ha suscitado muchas dudas, desde cuántas partes habrá al precio y la cadencia con que se lanzarán, por citar algunas. Veremos como avanza la cosa...

NUEVO SISTEMA DE COMBATE, MÁS ZONAS... ¿ES DE VERDAD UN REMAKE?

EL REMAKE llegará por partes, aunque aún no se sabe cuántas, ni por cuánto.

↑ A FAVOR

Por Álvaro Alonso

Un remake con más "materia" que nunca

Todos le tenemos cariño a *Final Fantasy VII*, pero echando la vista atrás... Hay que reconocer que ha envejecido MUY mal. Hacer un remake cambiando únicamente el aspecto gráfico sería desaprovechar la oportunidad de mejorar el clásico y convertirlo en una obra realmente perfecta, que es como lo recordamos. Y si dividirlo en partes sirve para expandir el universo con nuevas historias y personajes, que hagan las que haga falta, que yo me dejaré enterrar por la Avalancha con sumo gusto.

↓ EN CONTRA

Por Alberto Lloret

Tanto cambio desvirtúa el concepto de "remake"

Cuánto más desvela Square Enix sobre el "remake", más miedo me da. Primero que si es un proyecto tan grande que no pueden lanzarlo como un "único" juego (en 1997 *FFVII* era tan grande que lo tuvieron que meter en 3 CDs... ¿no entraría *FFVIIR* en 3 blu-ray de 50 gigas?); segundo, todos los cambios apuntan casi más a un "reboot" que a un remake. Lo siento, pero *FFVII* es un clásico porque la Square de 1997 estaba en su mejor momento creativo. La de hoy en día no me inspira tanta confianza.

LOS NUEVOS COMBATES estarán más orientados a la acción y nos permitirán cambiar de personaje.

Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Ninguneando a la Yakuza

Con millones de fans clamando por el regreso de *Shenmue*, no acabo de entender por qué SEGA no está promocionando más y, sobre todo, mejor, lo más parecido que tiene: su serie *Yakuza*.

A principios de diciembre parecía que lo estaba haciendo, con la llegada -al fin- de *Yakuza 5* a PSN y el anuncio de *Yakuza 0*, la precuela de toda la saga, confirmada para occidente en formato físico y digital. Pero después dijeron que para Europa aún no hay planes...

YAKUZA 6 tiene una pinta increíble en PS4, ¿pero lo jugarías sin conocer la serie?

Es el más claro ejemplo de la historia de SEGA, de su innata capacidad para desaprovechar oportunidades... de no hacerlo bien aún teniendo cartas para ganar. En el caso de esta saga, tienen muertos de la risa *Yakuza 1 & 2 HD* para PS3 y Wii U (solo disponibles en Japón), el cercano remake del primero (*Kiwami*) para PS3 y PS4 y ahora anuncian *Yakuza 6* para PS4, estos dos últimos -también- por ahora solo para Japón.

¿No sería más lógico aprovechar todos estos juegos y relanzar la serie desde el principio, para que aquellos que no pudieron comenzar a jugarla en PS2 puedan hacerlo ahora, en las máquinas disponibles? ¿No sería la forma más lógica de volver atrás y dar a conocer la serie? Y ya puestos a hacer las cosas bien, ¿por qué no adaptarla al idioma de otros territorios para que más gente pueda conocerla y disfrutarla?

PRIMEROS DATOS PLAYSTATION 4

La fantasía subirá de nivel con Ni No Kuni II

Durante la pasada feria PlayStation Experience, Level-5 y Bandai Namco anunciaron **Ni No Kuni II: Revenant Kingdom** que llegará en exclusiva a PS4

Por sorpresa, sin que nadie lo esperara, Level-5 ha presentado la "secuela" de *Ni No Kuni*, el artístico J-RPG de 2013 fruto de la colaboración entre el reputado desarrollador y el referente de la animación nipona, el estudio Ghibli. Un emotivo título que ya ha vendido casi 2 millones de copias, y que en su secuela nos va a llevar a otro mundo, con otros personajes y una nueva trama original.

El protagonista será Evan, un jovencísimo rey que tendrá que abandonar su reino por una inminente invasión, de la que tendrá constancia -y se salvará por los pelos- gracias a la aparición de Roland, un hombre de otro mundo. Ambos se embarcarán en un largo viaje para recuperar la corona, en el que Evan crecerá como persona y descubrirá nuevos amigos (y enemigos), todo envuelto en una historia con momentos muy dramáticos y que, además, elevará aún más la calidad de la animación y de la narración.

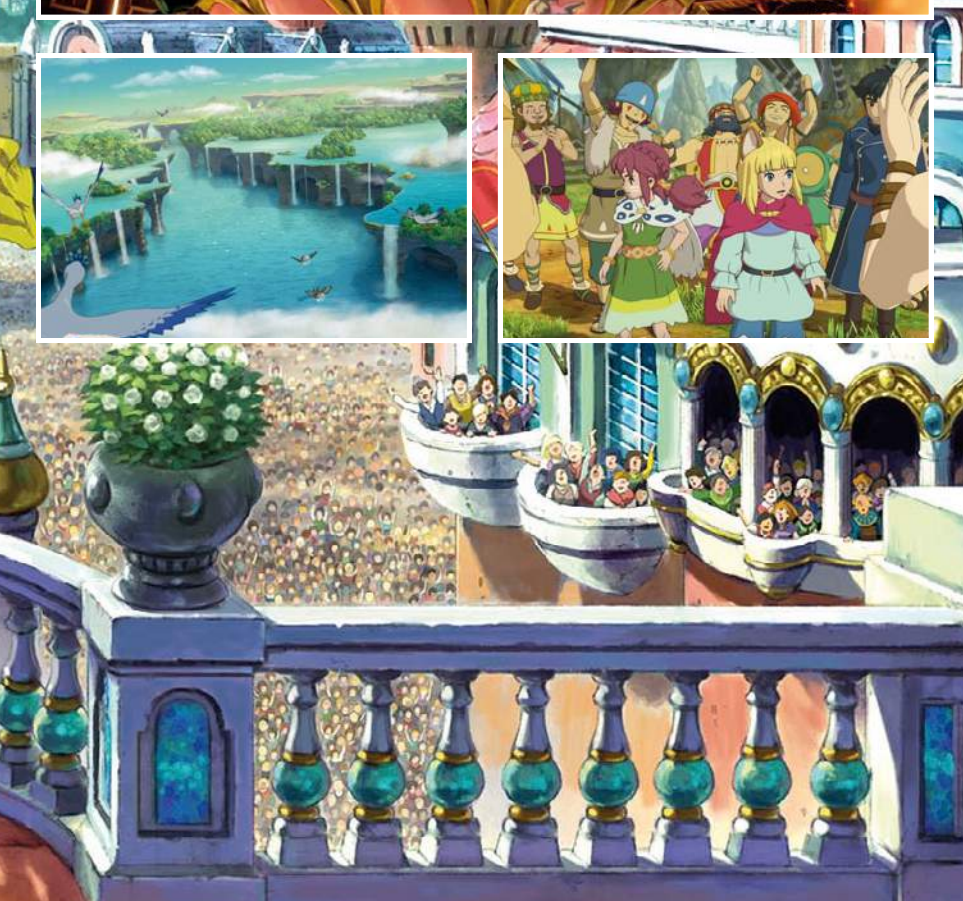
Prueba de ello es que en el proyecto está trabajando Yoshiyuki Momose, diseñadora de personajes del Studio Ghibli (cuando estaba operativo). Tampoco podía faltar Joe Hisaishi, el afamado compositor de Ghibli y padre de la BSO del primer *Ni No Kuni*.

Poco más ha trascendido sobre el juego (ni fecha, ni ningún detalle jugable), salvo que Akihiro Hino, CEO de Level-5 y director de *Ni No Kuni* y la secuela, ha afirmado que el juego aglutina todo lo que siempre soñaron para la secuela y que habrá nuevos y excitantes sistemas de juego. Lo que es innegable es que, desde el punto de vista técnico, los resultados van a ir más allá del original...

LA "BARRERA" ENTRE ANIME Y VIDEOJUEGO SE DILUIRÁ AÚN MÁS CON *NI NO KUNI 2*...

EVAN (IZQUIERDA) es un joven rey que sobrevivirá a una invasión gracias a Roland (centro), un visitante de otro mundo (centro).

TEMAS COMO LA AMISTAD tendrán peso en la trama, que contará con una puesta en escena espectacular.



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

La remontada de los desarrollos japoneses

Escribo esta columna un día antes de salir de viaje a Japón. Será para ver la línea de lanzamientos de Bandai Namco para 2016, con títulos tan interesantes como *Tekken 7, Dark Souls III* o *Ace Combat 7*. Y ellos no son la única compañía nipona que parece estar superando la crisis de creatividad que sufrimos durante los últimos años. Level-5 acaba de anunciar *Ni No Kuni II* (a la izquierda podéis leer todos los detalles) y Square-Enix nos ha regalado un espectacular gameplay del remake de *FF VII*.

FINAL FANTASY VII Por fin, hemos visto imágenes de juego de este reboot .

Para 2016 nos esperan otros bombazos como *Zelda* y *Starfox Zero*, por parte de Nintendo, y Capcom nos ha prometido *Street Fighter V*, (también podéis apostar por el anuncio de *Resident Evil 7*, que la saga está de 20 aniversario).

Creo que todos estos títulos (junto a muchos más que no caben en la columna) indican un cambio de tendencia; Japón quiere recuperar, al asalto, el terreno de las consolas de sobremesa -en portátiles seguían siendo intocables- y va a hacerlo con géneros que domina, como la lucha y el rol... y trayendo de vuelta las franquicias más grandes de los últimos 20 años. Creo que es la mejor noticia con la que podíamos cerrar el año los jugones de "la vieja escuela".

DATOS DE VENTAS **ESPAÑA**

Los videojuegos más vendidos de 2015

Resumimos el año indicando qué títulos -en formato físico- han funcionado mejor en ventas. ¿Volverán a estar clásicos como ***FIFA*** o ***Call of Duty*** en los primeros puestos?

A 14 de diciembre de 2015, en pleno cierre del número que tienes en tus manos, hemos podido confeccionar un resumen con los ránkings de los 10 títulos que mejor han funcionado a lo largo del año en cada plataforma (computando en su resultado las distintas ediciones físicas en las que se han lanzado). Somos conscientes de que faltan dos semanas cruciales en términos de ventas (por los regalos de Navidad), pero no es menos cierto que por la experiencia de años anteriores, lo normal es que dentro de cada ránking haya ya poco movimiento (algún título puede subir o bajar... pero difícilmente saldrá de la lista).

Cabe destacar que solo hemos incluido los juegos lanzados en este 2015 (por eso no veréis *FIFA 15*, por ejemplo, a pesar de haber funcionado muy bien en ventas en la primera mitad del año). Por esa misma razón, siempre que sea posible, encontraréis una nota a pie de cada tabla indicando los juegos del año anterior que hubieran estado en el ránking de este año (e incluso su posición). Tampoco encontraréis títulos solo digitales, porque estas listas están confeccionadas en base a los datos elaborados por GFK, la compañía que fiscaliza las ventas de videojuegos en nuestro país. Tampoco hemos incluido a PS Vita porque apenas ha habido lanzamientos relevantes en formato físico (con la excepción de *LEGO Jurassic World*, que ha sido el más vendido, junto a juegos de 2014 como *Minecraft*). Sin más dilación, aquí tenéis los ránkings de PS4, One, PS3, 360, Wii U y 3DS...

UN AÑO MÁS, *FIFA* SE CORONA COMO EL JUEGO MÁS VENDIDO DE 2015

FIFA 16
Entre todas sus versiones, es el juego que más unidades vende en España.

COD BLACK OPS III
Es el 2º juego más vendido en todas las plataformas en las que se ha lanzado.

STAR WARS BATTLEFRONT
Ya es primero en One, y sexto en PS4 y el estreno del Episodio VII aún le dará un empujón en ventas...

SPLATOON
El atípico y divertido shooter de Nintendo ha sido lo más vendido de Wii U.

ANIMAL CROSSING HAPPY HOME D.
Las amiibo cards y la base NFC le han ayudado a llegar a lo más alto de la lista.

PS4

1. FIFA 16
2. Call of Duty Black Ops III
3. The Witcher 3
4. Batman Arkham Knight
5. Metal Gear Solid V
6. Star Wars Battlefront
7. Fallout 4
8. Assassin's Creed Syndicate
9. Pro Evolution Soccer 2015
10. Bloodborne

NOTA: si se contabilizaran los juegos de 2014, *GTAV* sería el tercero más vendido y *FIFA 15* el cuarto.

XBOX ONE

1. Star Wars Battlefront
2. Call of Duty Black Ops III
3. FIFA 16
4. Halo 5 Guardians
5. Fallout 4
6. Gears of War Ultimate
7. The Witcher 3
8. Batman Arkham Knight
9. Forza Motorsport 6
10. Metal Gear Solid V

NOTA: Otra importante exclusiva como *Rise of the Tomb* Raider se ha quedado fuera del ranking por poco. Cuando menos, choca.

Wii U

1. Splatoon
2. Super Mario Maker
3. Yoshi's Wolly Woolly World
4. Mario Party 10
5. Captain Toad Treasure Tracker
6. Xenoblade Chronicles X
7. LEGO Jurassic World
8. Kirby y el pincel del arcoiris
9. Skylanders Superchargers
10. Just Dance 2016

NOTA: lanzamientos tardíos de 2014 como *Super Smash Bros* ocuparían el tercer puesto. *Mario Kart 8* ocuparía el 5º puesto.

PS3

1. FIFA 16
2. Call Of Duty Black Ops III
3. Pro Evolution Soccer 2015
4. Dragon Ball Xenoverse
5. LEGO Jurassic World
6. Metal Gear Solid V
7. NBA 2K16
8. Minecraft Story
9. MotoGP 15
10. WWE 2K16

NOTA: si contabilizáramos juegos de 2014, *GTAV* sería el 2º juego más vendido de de PS3 y *Call of Duty Advanced Warfare* el 3º.

XBOX 360

1. FIFA 16
2. Call of Duty Black Ops III
3. LEGO Jurassic World
4. Pro Evolution Soccer 2016
5. Dragon Ball Xenoverse
6. Metal Gear Solid V
7. NBA 2K16
8. Skylanders Superchargers
9. Minecraft Story Mode
10. Rise of the Tomb Raider

NOTA: *GTAV* ocuparía el primer puesto, sacándole muy, muy pocas unidades a *FIFA 16*. *COD Advanced Warfare* sería el tercero.

3DS

1. Animal Crossing Happy Home...
2. The Legend of Zelda Majora's...
3. Inazuma Eleven CS: Llamarada
4. Inazuma Eleven CS: Trueno
5. PES 2016: Day One Ed.
6. LEGO Jurassic World
7. Puzle & Dragons Super Mario Bros Ed.
8. Zelda Tri Force Heroes
9. Xenoblade Chronicles 3D
10. Cooking Mama Bon Appétit

NOTA: si contáramos lanzamientos de años previos, *Tomodachi Life* sería el juego más vendido de 3DS y *Mario Kart 7* sería el 6º.

Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Galaxia sin gameplay

¡Qué contradicción! Estos días habréis oído hablar de Star Wars sin parar, pero curiosamente los videojuegos recientes se han quedado bastante al margen.

La mayor apuesta ha estado en el ya conocido (y muy digno, todo sea dicho) *Disney Infinity*. Es un buen juego, pero uno echa en falta títulos un poco más agresivos, que profundicen en la épica de la saga. En la época de la "segunda trilogía" tuvimos juegos de acción bastante sosetes... pero juegos de acción al fin y al cabo.

Aaah, pero lo mejor estaba en los años 90, con esos *Super Star Wars* y compañía. Sí, se tomaban muchas licencias y Disney no lo permitiría hoy día, pero en el fondo eran más auténticos que los juegos recientes. No era por la espectacularidad gráfica, sino

CUANDO SUFRÍAMOS de verdad, en realidad disfrutábamos

porque proponían retos que nos hacían sentir héroes.

Salvo alguna honrosa excepción, la relación cine-videojuegos mantiene un camino tortuoso, solo que ahora las compañías lo saben y prefieren ir más sobre seguro, con contenidos infantiles. Pero... ¿y los que no son niños?

¡Apostemos más por el transmedia, con juegos a la altura argumental y jugable de lo que propone el celuloide! Ya puestos, estaría bien un *KOTOR 3*. Puestos a pedir... A fin de cuentas se acerca el momento de la carta a los Reyes Magos, ¿verdad?

por Christophe Kagotani
Corresponsal en Tokio

■ PS4 y PS Vita ■ Minijuegos ■ Koei Tecmo ■ Lanzamiento: 25 de febrero (Japón)

LA POLÉMICA SE VISTE DE BIKINI

DEAD OR ALIVE XTREME 3

Las luchadoras de *Dead or Alive* vuelven a irse a la playa para tomarse un descanso... no exento de polémica, una vez más.

■ **EN 2003, EL NINJA TEAM DE KOEI** sorprendió a propios y extraños al lanzar un spin off de la saga de lucha *Dead or Alive*, apellidado llamado *Xtreme Beach Volley*. Un cambio en el espíritu que dejaba atrás la lucha para centrarse en partidos de volley playa y que, en su secuela, *Xtreme 2*, nos llevó a un resort veraniego donde participamos en muchas más actividades, como carreras con motos de agua o incluso juegos de casino.

Y ahora, casi una década -y con una fusión de por medio- después, Koei Tecmo ya tiene casi a punto la tercera entrega. Una entrega que va a seguir centrándose en el tono distendido de esta serie, con nuevos minijuegos (como tirar de una cuerda) y el regreso de algunos viejos, como carreras saltando por encima de colchonetas en la superficie de una piscina. Aún no se han desvelado todas las pruebas, ni si habrá algún casino como en su predecesor, aunque la posibilidad de adquirir nuevos bikinis y utilizar un visor para ver a las chicas con todo detalle (habrá una nueva física para los senos, recreación más realista de la carne, su humedad...), incluso usando PS VR en PS4, ya están más que requeteconfirmadas.

➔ **ALGUNOS DE ESTOS DETALLES,** los contenidos de la edición especial y la confirmación de que *Xtreme 3* no saldrá de Asia han levantado cierta controversia, a la que Koei Tecmo ha contestado argumentando que por el momento no hay planes de lanzar el juego fuera de Asia, aunque si la demanda es bastante elevada, quizá podría llegar a EE.UU. y Europa. Si no es el caso, a los fans les quedará el consuelo de poder importarlo en su versión Asia, donde se lanzará con subtítulos en inglés.

DOA XTREME 3 contará con nuevas pruebas que se sumarán al volley, como este "duelo" tirando de una cuerda para lanzar al rival al agua.

OSCUROS OBJETOS DE DESEO...

PS4 y Vita tienen su propia edición limitada con los mismos objetos, como una baraja de cartas, una alfombrilla para el ratón o un libro "gravure" (imitando a los de fotografía), aunque el arte varía en cada una. Además, existe una edición "Strongest", que incluye la edición limitada de ambas versiones más 9 pósters tamaño B2 (70 x 50 cm).

ALFOMBRILLA PARA RATÓN. Cómo no, con los senos en relieve para que podamos apoyar nuestra muñeca.

PÓSTERS Solo incluidos en la edición Strongest, la más cara de todas.

BARAJA DE CARTAS Con sugerentes imágenes de los personajes disponibles en el juego.

TRAJES. La primera tirada del juego incluye además bikinis y trajes extra como estos.

ÚLTIMA HORA

aquí Tokio

¡Post-apocalípticos saludos desde Tokyo!

Uno de los juegos nipones cancelados que más esperábamos en PS3, *Disaster Report 4*, ha resucitado para PS4 con la coletilla "*Plus*". Será un juego de supervivencia en el que tendremos que recorrer una ciudad desconocida tras un terremoto, ayudar a otros, buscar recursos...

Acción multitudinaria al estilo Kamen Rider.

Los héroes enmascarados que luchan contra enemigos robóticos y aliens tienen en la serie "Kamen Rider" uno de sus estandartes y más ahora que llegará a PS4, PS3 y Vita de la mano de Bandai Namco y con las formas de un beat'em up..

Vuelve *Rez*, el mítico shooter de Dreamcast.

Tetsuya Mizuguchi y su nuevo estudio, Enhance, preparan el remake del mítico *Rez* de Dreamcast, que llegará a PS4 (moviéndose a 1080p y 60 fps) y que será compatible además con PS VR, a 120 frames por segundo. Los que lo han probado dicen que es el mejor juego de VR...

aquí Tokio

➔El ataque de las sombras llegará a PS Vita y PS4

Bandai Namco y Granzella han mostrado su nuevo proyecto, una aventura de supervivencia que nos retará a sobrevivir a una nueva amenaza: una gigantesca sombra capaz de destrozar una ciudad en unos segundos. El breve trailer mostrado nos pone en el pellejo de un oficinista normal, en una ciudad "normal". Veremos cómo avanza...

➔*Uppers*, lo nuevo de los padres de *Kenka Bancho*.

Bullets, el estudio responsable de los juegos con matones de instituto *Kenka Bancho*, y Kenichiro Takaki, el productor de *Senran Kagura*, han unido talentos para crear *Upper*, un beat'em up ambientado en una isla cuyos habitantes solo piensan en pelear, sin reglas y usando los elementos del entorno.

➔La serie *Yakuza* celebra su décimo aniversario.

El pasado 12 de diciembre, Toshiro Nagoshi y su equipo de SEGA celebraron el décimo cumpleaños de la serie *Yakuza*. Y lo celebraron desvelando en una sala de cine los avances de *Yakuza Kiwami*, el remake de la primera entrega, y desvelando cómo será su nuevo tema cantado. Y, aunque se ha confirmado que *Yakuza Zero*, la precuela, llegará a Occidente, de *Kiwami* aún no se ha dicho nada.

El blog de Kagotani

Xbox One ya no está a la venta en Japón

Decir que Xbox en general no lo está haciendo bien en Japón es quedarse muy corto. No discutiré aquí las razones, ya que prefiero dedicar estas líneas a hablar sobre un email de Microsoft que he recibido.

Jugué mucho, si no principalmente, en Xbox 360, y no tanto en PS3. No fui el único, y aunque no fuimos una mayoría en Japón, muchos jugadores hicieron lo mismo. Teníamos ambas, 360 y PS3, pero dedicamos más tiempo a la segunda generación de Microsoft. Pero el hecho es que muy pocos saltaron a Xbox One, y yo tampoco la he comprado. Tengo PS4, pero no la estoy usando mucho, porque no hay contenido digno de la nueva generación. Y Microsoft ha salido del mercado japonés, cerrando aquí la división Xbox y redireccionando todos sus esfuerzos al mercado americano. Eso implica una valla aún más alta, desde el punto de vista de los desarrolladores, para realizar incluso las cosas más simples.

« LA CADENA MÁS GRANDE DE JAPÓN DEJÓ DE VENDER XBOX AÑOS ATRÁS, Y AHORA ES IMPOSIBLE ENCONTRAR XO EN TIENDAS »

El resultado es que los desarrolladores japoneses ni se molestan en sacar una versión Xbox One de sus juegos. Hacen una para el extranjero, pero no para Japón. Eso significa que las versiones japonesas de los juegos de Xbox One son caros ítems de colección.

Ahora, las tiendas también se han cansado. La cadena más grande de Japón dejó de vender Xbox años atrás, en los tiempos de 360 y ahora es casi imposible encontrar una Xbox One en tiendas, incluyendo la propia tienda online de Microsoft. Todavía puedes encontrar bundles de la consola con *Master Chief Collection*, pero son de la primera partida, las unidades aún no vendidas. Los bundles más atractivos o la edición Elite aquí ni siquiera los hemos llegado a ver. Lo peor es que te dicen que no hay nuevas unidades en camino, ni se las espera. Eso viene a decir que Xbox ya no está a la venta en Japón, que estamos fuera de la conversación. De esa que se está produciendo fuera del país, esa conversación que intenta convencerte de que compres una Xbox One.

Estoy recibiendo emails promocionales de prensa relacionados con Xbox. Me cuentan que Halo 5 es grandioso, que más contenido exclusivo está en camino, que puedo disfrutar de 5000 yenes de ahorro al comprar en una tienda de aquí a final de año... Siempre he pensado que intentaría conseguir *Halo 5* en algún momento, lo que significa que también compraría la consola, pero no puedo. Quiero decir que no puedo conseguir uno de esos modelos con 1 TB de disco duro que se están convirtiendo ya en el estándar por todo el mundo menos en Japón. Además, si espero mucho y desaparecen los bundles de la consola de 500 GB con *Master Chief Collection*, entonces sí, no tendré esperanza de poder jugar a *Halo 5* en Japón (salvo que salga en PC), al menos tal cual están las cosas y sin tener que pagar una pasta infame para importar una One.

Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Nº 14 ya a la venta

¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

SABOTEUR: SIGILO EN 8 BITS
ENTREVISTAMOS A CLIVE TOWNSEND, EL PADRE DE LA JOYA DE DURELL

EN EL INTERIOR
ARKANOID | BRUCE LEE | TOMB RAIDER
KARNOV | BROKEN SWORD | MK II
METAL GEAR SOLID | GUNSTAR HEROES

STAR WARS

SIENTE TODA LA FUERZA DEL INOLVIDABLE SHOOT'EM-UP DE ATARI

10 CLASICOS STAR WARS
PORQUE ENTRE TANTA MORRALLA TAMBIÉN HUBO OBRAS MAESTRAS

EL CEREBRO DE LA BESTIA
RENDIMOS TRIBUTO A LA MÍTICA SUPER NINTENDO EN SU 25 ANIVERSARIO

NEO GEO: LA MÁS DESEADA
SNK HIZO REALIDAD SU PROMESA: TENER UNA RECREATIVA EN CASA

SUPER MARIO CUMPLE 30 AÑOS
LO CELEBRAMOS RECOPILANDO SUS MOMENTOS MÁS INOLVIDABLES

TOP 25 PC ENGINE
LOS JUEGOS ESENCIALES DE LA PEQUEÑA MARAVILLA DE NEC

Nº 14 PRECIO 6,95 €

Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer

1
2
3

PS4 - Xbox One - PC ■ Aventura de acción ■ 23 de febrero

FAR CRY PRIMAL

El cazador más salvaje y primitivo buscará venganza en un mundo dominado por los mayores depredadores que jamás hayan convivido con el ser humano.

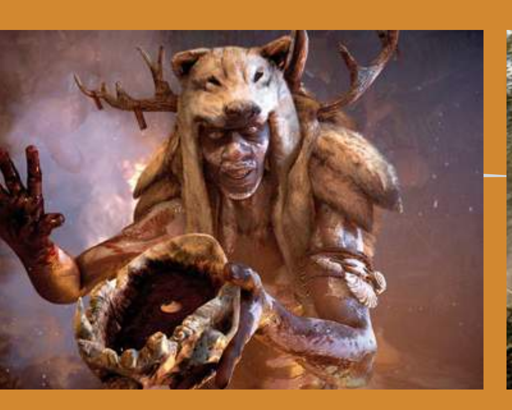
El universo de *Far Cry* está a punto de sufrir el mayor cambio de toda su historia. El 23 de febrero llegará a PS4, Xbox One y PC *Far Cry Primal*, una aventura que nos trasladará hasta la Edad de Piedra para que intentemos sobrevivir a todos los peligros con los que se topó el ser humano durante sus primeros años de existencia. Nosotros ya hemos podido jugar nuestras primeras partidas y hemos comprobado que el cambio de época histórica le sentará de maravilla a la franquicia.

➔**NOS TOCARÁ METERNOS EN LA PIEL DE TAKKAR,** el último superviviente de una tribu de cazadores que ha sido masacrada por el malvado Ull, líder de la tribu Udam. Así, tendremos que luchar por sobrevivir en un mundo lleno de peligros llamado Oros, a la par que viajamos en busca de Ull para vengar el exterminio de nuestra familia. Por suerte, no estaremos solos. Pronto conoceremos a Tinsey, el chamán de los Wenja, que verá en Takkar un gran poder y le enseñará a controlar a las bestias de Oros.

Y aquí es donde residirá una de las claves de esta aventura, ya que podremos estar acompañados en todo momento de los animales más fieros del Mesolítico (tigres dientes de sable, osos, lobos, jaguares...). Eso sí, antes de poder disfrutar de su compañía y de su ayuda en combate, nos tocará ganarnos su confianza y domesticarlos, porque no dudarán en atacarnos. Además, también contaremos con la ayuda de un gigantesco búho que nos servirá para sobrevolar los escenarios en busca de enemigos y de objetos de interés, algo muy útil a la hora de asaltar los muchos campamentos enemigos que habrá por todo Oros.

➔ **LAS BESTIAS QUE DOMESTIQUEMOS** obedecerán nuestras órdenes y podremos pedir que ataquen a un enemigo en concreto mientras nosotros nos encargamos de otro. Por supuesto, las armas que

FAR CRY ESTÁ A PUNTO DE SUFRIR EL MAYOR CAMBIO DE TODA SU HISTORIA

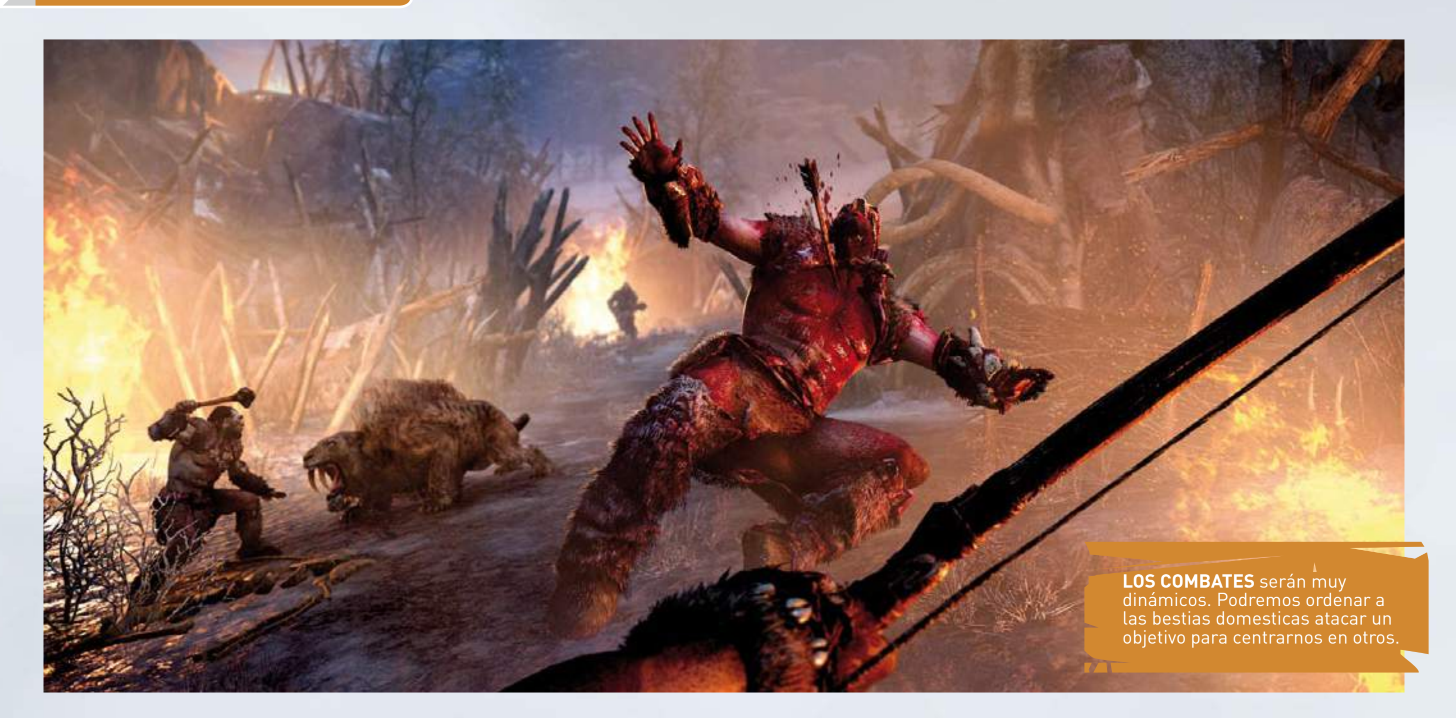


1 CAMPAMENTOS ENEMIGOS estarán repartidos por todo Oros esperando a ser conquistados.

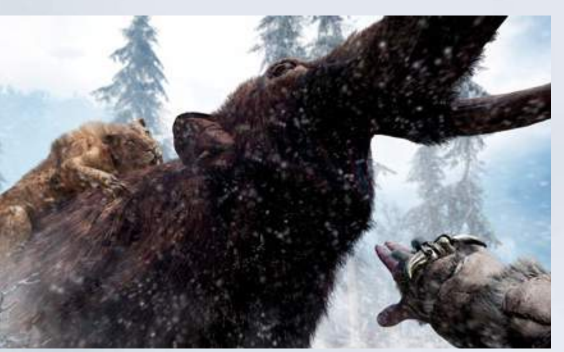
2 DOMESTICAR BESTIAS SALVAJES será clave para combatir los peligros de este mundo primitivo.

3 ALIADOS como Tinsey nos ayudarán a vengar a nuestra tribu ofreciéndonos sus conocimientos.

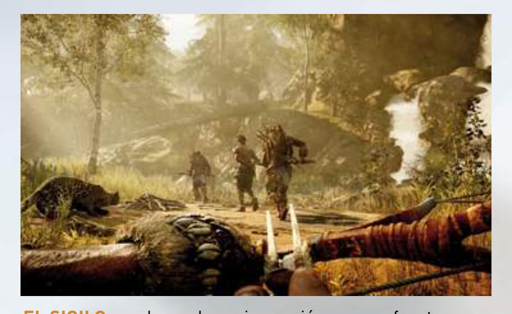
4 ALGUNOS ANIMALES salvajes se dejarán montar para que aprovechemos su velocidad y su fuerza.



LOS COMBATES serán muy dinámicos. Podremos ordenar a las bestias domesticas atacar un objetivo para centrarnos en otros.



LOS ANIMALES SALVAJES se enfrentarán entre sí y nos dejarán momentos realmente alucinantes como éste.



EL SIGILO puede ser la mejor opción para enfrentarse a grupos de enemigos sin correr grandes riesgos.

estarán a nuestra disposición estarán inspiradas en las que usaban los primeros hombres: tendremos lanzas, arcos y flechas, mazas... Además, como buenos cazadores, podremos recoger piedras, maderas y huesos para mejorar las armas y construir otras nuevas, como un arco hecho con cuernos de ciervo, por ejemplo. Y por si fuera poco, Tinsey nos enseñará a combinar elementos naturales para crear "bombas" de gases tóxicos que podremos lanzar a nuestros enemigos para aturdirlos, ya sea a pie o desde el aire con el búho. Seremos primitivos, sí, pero tendremos un buen arsenal con el que combatir todos los peligros de Oros.

Otro aspecto destacable será el ciclo día-noche, porque durante las noches de Oros nos toparemos con mayores peligros. La visión se verá reducida drásticamente y los mayores depredadores saldrán en busca de un buen bocado con el que saciar su hambre. Menos mal que sus ojos reflejarán la luz y podremos advertir su llegada si estamos atentos. Lo que nos lleva directamente a hablar del apartado técnico de *Far Cry Primal*…

➔**LA VIDA DE OROS** estará perfectamente recreada. Ubisoft ha trabajado junto a expertos en la Edad de Piedra para recrear todos los aspectos de aquella época en esta aventura. Así, tanto la fauna como la flora que nos encontraremos será la misma que poblaba la Tierra en el Mesolítico.

Durante nuestra primera partida vimos que los desarrolladores han puesto mucho mimo en mejorar las animaciones de los animales. Se moverán de una manera mucho más realista que en anteriores entregas, y ver cómo dos bestias pelean entre sí será una gozada. Por desgracia, al interactuar con ellas el efecto no es

TAKKAR, EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

UNAS BESTIAS NO TAN SALVAJES. Los animales salvajes se convertirán en nuestros mejores aliados para los combates. Podremos domesticar todo tipo de criaturas para que nos acompañen durante nuestro viaje y nos ayuden a acabar con nuestros enemigos. Algunas de ellas se dejarán montar, como las crías de mamuts y los tigres dientes de sable, para recorrer Oros a mayor velocidad.

LOS UDAM serán una tribu salvaje que no dudará en masacrar pueblos enteros con los métodos más brutales.

el mismo. Al acariciar a nuestra “mascota” vimos que había algunos detalles aún por pulir, como el que las manos de Takkar parecían pasar a centímetros del pelaje del animal al acariciarlo. Del mismo modo, también faltan por mejorar algunos aspectos visuales, como las texturas de algunos elementos como el agua, que parecía moverse como una gran masa y apenas mostraba reflejos. Eso sí, lo que vimos era una versión alfa del título, por lo que aún hay mucho margen de mejora.

Por otro lado, el apartado sonoro parece estar mucho más pulido. Ya no sólo porque la música ayude a sumergirse en el mundo de Oros, sino porque los efectos como los sonidos de los animales o de las armas de piedra y hueso al golpear resultan de lo más reales. Del mismo modo, sorprende el que Ubisoft haya creado un idioma para los habitantes de Oros intentando reflejar cómo hablaban los primeros seres humanos. ¡Nos sentiremos como auténticos hombres de la Edad de Piedra! ■

UN VIAJE A TRAVÉS DEL TIEMPO

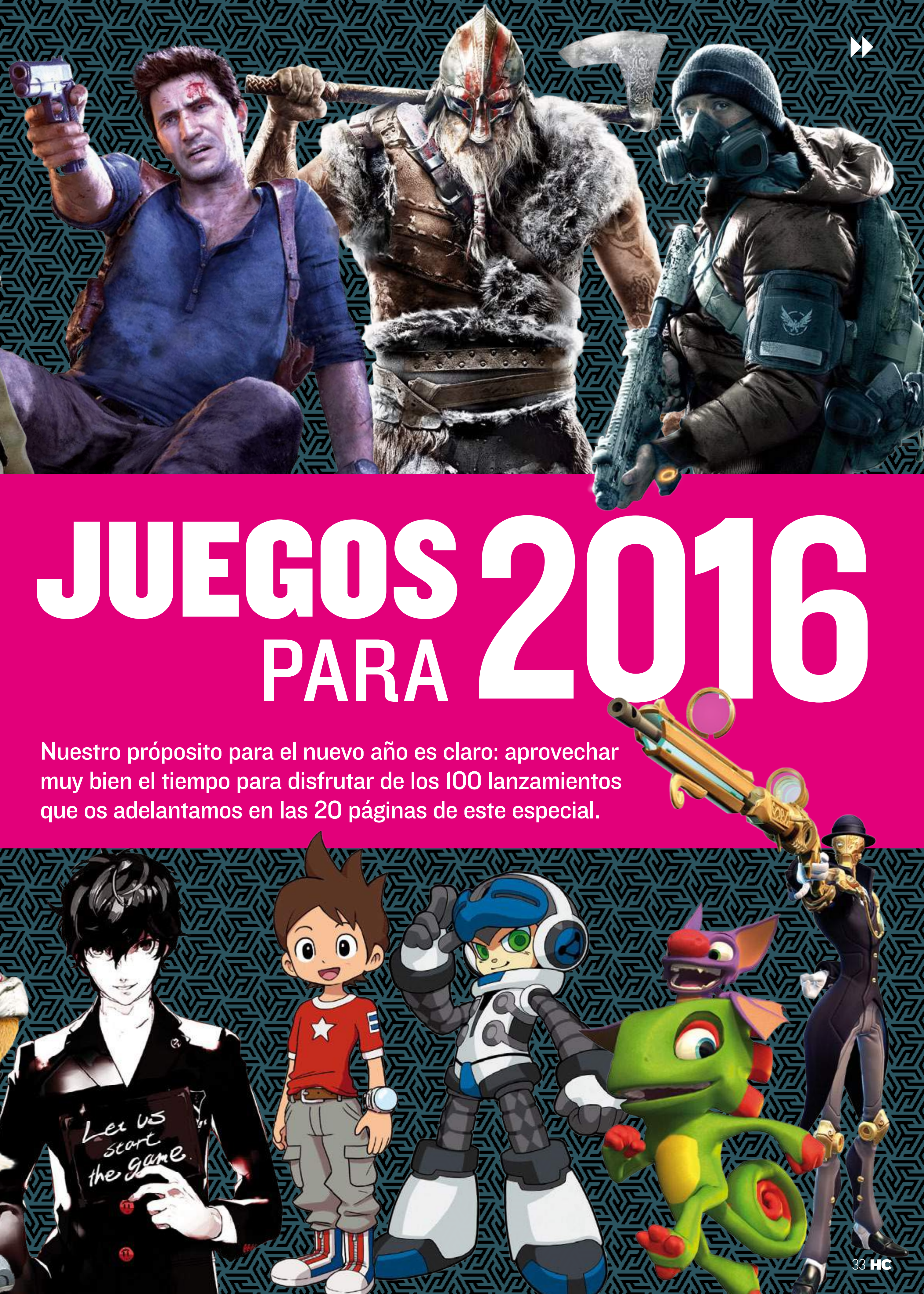
LA EDAD DE PIEDRA NOS ESPERA. Oros será un fiel reflejo de cómo era nuestro planeta en el Mesolítico. Bosques plagados de vegetación, gélidas montañas glaciares, cuevas en las que refugiarse de las adversidades climáticas y de los depredadores. Todo ello estará recreado a la perfección gracias al trabajo conjunto de Ubisoft con expertos en la materia. ¡Si hasta han creado un idioma semejante al de los primeros humanos!

■ DURANTE LAS NOCHES LOS MAYORES DEPREDADORES SALDRÁN EN BUSCA DE COMIDA ■

EDICIÓN COLECCIONISTA

PARA AUTÉNTICOS CAZADORES. Contará con una caja especial, la guía oficial de conversación wenja, un steelbook exclusivo, un mapa de Oros y la banda sonora del título. Además, también incluirá 3 misiones adicionales con el mamut, una nueva arma y 4 paquetes de mejoras.

100
TRACER



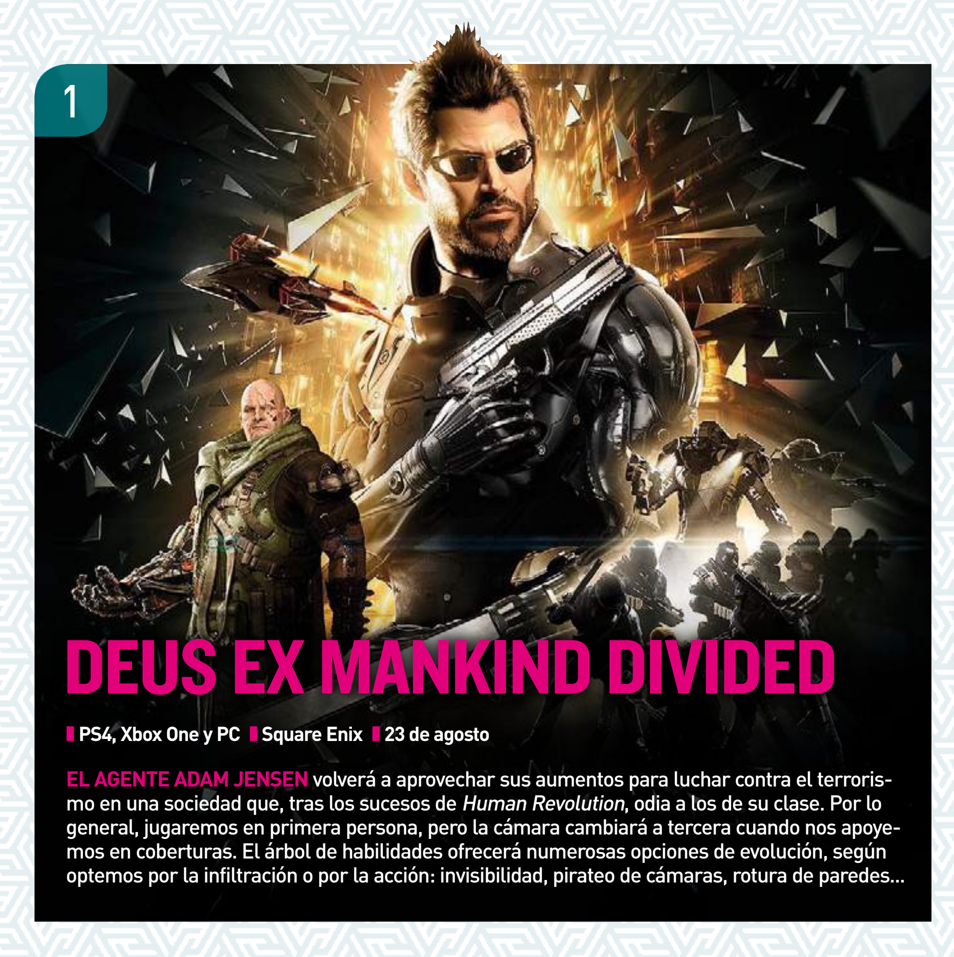
JUEGOS PARA 2016

Nuestro própósito para el nuevo año es claro: aprovechar muy bien el tiempo para disfrutar de los 100 lanzamientos que os adelantamos en las 20 páginas de este especial.

AVENTURAS

La cantidad y la calidad de los títulos que van a llegar en 2016 va a hacer que los más aventureros no den abasto. Más vale preparar el macuto para pasar el año... en el salón.

1



DEUS EX MANKIND DIVIDED

PS4, Xbox One y PC | Square Enix | 23 de agosto

EL AGENTE ADAM JENSEN volverá a aprovechar sus aumentos para luchar contra el terrorismo en una sociedad que, tras los sucesos de *Human Revolution*, odia a los de su clase. Por lo general, jugaremos en primera persona, pero la cámara cambiará a tercera cuando nos apoyemos en coberturas. El árbol de habilidades ofrecerá numerosas opciones de evolución, según optemos por la infiltración o por la acción: invisibilidad, pirateo de cámaras, rotura de paredes...

2

UNCHARTED 4 EL DESENLACE DEL LADRÓN

PS4 | Sony | 18 de marzo

NATHAN DRAKE se lanzará una última vez a la aventura, tras la reaparición de su hermano Sam, al que creía muerto. El desarrollo será más variado y espectacular que nunca, gracias a la introducción de niveles más abiertos, a la conducción de vehículos y a objetos como un gancho o un puñal.

3

ABZÛ

PS4 y PC | 505 Games | Sin confirmar

MATT NAVA, director de arte de *Journey*, está al cargo de este proyecto indie, en el que encarnaremos a un buceador que explorará las profundidades marinas, resolviendo puzles e interactuando con diversas criaturas, como peces o tortugas. A su delicada y colorida estética, se sumará una banda sonora compuesta por Austin Wintory.

4

STAR WARS

PS4, Xbox One y PC | Electronic Arts | 2016

VISCERAL GAMES sigue trabajando en una aventura de *Star Wars* de la que aún no se han dado detalles oficiales, pero que podría seguir la línea de juegos en tercera persona como *Uncharted*. No en vano, el proyecto está liderado por la gran Amy Hennig, que tuvo un importante peso en la citada saga de Naughty Dog y en *Legacy of Kain*.

5

OUTLAST II

PS4, Xbox One y PC | Red Barrels | Otoño

EL PRIMER *OUTLAST* es uno de los "survival horror" más aclamados de los últimos años, y Red Barrels ya está trabajando en su secuela. Según el estudio, será "un viaje macabro a las profundidades de la mente humana y sus oscuros secretos". Por ahora, sólo se ha mostrado un "teaser" que no permite intuir por dónde tirará.

6

MIRROR'S EDGE CATALYST

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Electronic Arts ▮ 24 de mayo

EN ESTA PRECUELA de uno de los juegos más originales de los últimos años, conoceremos los orígenes de la "runner" Faith. El parkour en primera persona será la piedra angular de un título que se ambientará en la ciudad de Glass, un mundo abierto por el que podremos movernos libremente. Como en el original, la estética será muy "nuclear", con un uso minimalista de los colores que, sin embargo, será muy vistoso. Habrá tablas de líderes y el combate cuerpo a cuerpo estará mejorado.

7

HITMAN

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Square Enix ▮ 11 de marzo

EL AGENTE 47 volverá a mostrar sus dotes para el asesinato en este peculiar título, que se lanzará en formato digital y se irá ampliando mediante diversas actualizaciones gratuitas (IO Interactive ha afirmado que no habrá DLC), para, a posteriori, lanzar una versión física. Habrás más alternativas que nunca para eliminar a los objetivos.

8

THE LEGEND OF ZELDA

▮ Wii U ▮ Nintendo ▮ 2016

LA NUEVA AVENTURA DE LINK explotará toda la capacidad de Wii U con un gigantesco mundo abierto que promete convertir a Epona en un elemento clave. Por ahora, aparte de que será una preciosidad en lo visual, se sabe poco, aunque ya se ha visto que los combates serán más ágiles y habrá un objeto para "planear".

9

DETROIT BECOME HUMAN

▮ PS4 ▮ Sony ▮ Sin confirmar

LA NUEVA IP DE QUANTIC DREAM nos presentará a Kara, una androide con sentimientos que tendrá que enfrentarse a la dureza de Detroit, una ciudad hostil hacia los de su clase. Aún no se sabe cómo será la jugabilidad, pero es de esperar que se asemeje a la de *Heavy Rain* y *Beyond*. El motor gráfico promete ser digno de una película.

10

RIME

▮ PS4 ▮ Tequila Works ▮ Sin confirmar

EL ESTUDIO ESPAÑOL TEQUILA WORKS sigue trabajando en esta prometedora aventura, cuya estética, inspirada en el pintor Joaquín Sorolla, recuerda a títulos como *ICO* y *Zelda: Wind Waker*. En ella, manejaremos a un niño que deberá explorar una isla y resolver sus misterios.

11

THE LAST GUARDIAN

▮ PS4 ▮ Sony ▮ Sin confirmar

TRAS RESUCITAR EN EL PASADO E3, el juego de Fumito Ueda continúa en desarrollo en el Japan Studio. El niño que protagonizará la aventura deberá interactuar con una misteriosa criatura, llamado Trico, para avanzar por diversas ruinas llenas de peligros. El vínculo de amistad y confianza que se formará entre ellos promete tocarnos la fibra sensible.

12

FIREWATCH

PS4 y PC | Campo Santo | 9 de febrero

UN GUARDABOSQUES LLAMADO HENRY será el protagonista de este peculiar indie, en el que deberemos vigilar un parque de Wyoming por el que nos moveremos con un mapa y una brújula. La narrativa será muy importante, pues estaremos en contacto con nuestra jefa por radio y podremos elegir entre diversos diálogos.

13

HORIZON: ZERO DAWN

PS4 | Sony | 2016

GUERRILLA GAMES, el estudio creador de *Killzone*, nos traerá esta peculiar propuesta de "prehistoria tecnológica", en la que la humanidad ha vuelto a los clanes y tendrá que hacer frente a gigantescos dinosaurios mecánicos. La protagonista, Aloy, deberá cazar con ayuda de un arco, así como aprovechando el entorno para esconderse y tender trampas.

14

ALLISON ROAD

PC | Team 17 | Verano

ESTE SUCESOR ESPIRITUAL DE *SILENT HILLS* nos pondrá en la piel de un personaje que despierta un día sin recordar nada. A lo largo de cinco noches, deberá descubrir el paradero de su familia, investigando sucesos paranormales que se irán sucediendo en su casa. Es posible que salga en PS4 y Xbox One, pero aún no es oficial.

15

WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

PS4 | Giant Sparrow | 2016

ESTA COLECCIÓN DE HISTORIAS CORTAS nos invitará a indagar en el pasado de la única superviviente de una familia maldita. Cada fragmento se centrará en mostrar cómo murió un familiar, con mecánicas diferentes para cada uno.

16

HELLBLADE

PS4 y PC | Ninja Theory | 2016

ESTE "AAA INDEPENDIENTE", como lo califican sus responsables, estará protagonizado por Shenua, una guerrera celta atormentada por una invasión vikinga. La exploración y la introspección en los miedos de la joven serán la base de la aventura, aunque también habrá algún combate. La dirección artística apunta grandes maneras.

17

WiLD

PS4 | Wild Sheep Studio | Sin confirmar

MICHEL ANCEL, creador de *Rayman* y *Beyond: Good & Evil*, está dirigiendo este título, ambientado en un mundo donde la humanidad y la naturaleza son uno solo. Así, manejaremos a un hombre o a una mujer que deberán sacar a relucir sus dotes chamánicas para invocar a diversas divinidades y tomar control de todo tipo de criaturas: pájaros, lobos, osos, conejos...

18

GEARS OF WAR 4

Xbox One | Microsoft | Otoño

TRAS FAMILIARIZARSE CON *GEARS OF WAR* con la remasterización de la primera entrega, el estudio The Coalition está ya listo para que la cuarta entrega llegue a finales de año. Por ahora, sólo se sabe que, al menos, dos de los protagonistas serán nuevos (JD y Kait) y que volverán armas ya icónicas como el Lancer y el Gnasher.

19

MAFIA III

PS4, Xbox One y PC | 2K Games | 2016

LA SAGA DE MAFIOSOS DE 2K volverá de la mano de Hangar 13, un nuevo estudio creado para la ocasión. El protagonista, Lincoln Clay, será un veterano de Vietnam que tratará de crear su propia familia mafiosa en Nueva Orleans en 1968, una época muy convulsa. La ambientación será sublime, con coches de la época o clubes de jazz.

20

GRAVITY RUSH 2

PS4 | Sony | 2016

TRAS SORPRENDERNOS EN VITA, *Gravity Rush* dará el salto a PS4 por partida doble. En primer lugar, el 10 de febrero, se lanzará una remasterización del original, para que cualquiera que no tuviera la portátil se pueda familiarizar con Kat. Más adelante llegará *Gravity Rush 2*, una entrega nueva que incluirá importantes novedades, como tres tipos de gravedad que habrá que alternar para avanzar por los escenarios y superar los combates.

21

DISHONORED 2

PS4, Xbox One y PC | Bethesda | 2016

LA SECUELA DEL ACLAMADO TÍTULO DE ARKANE STUDIOS se anunció para primavera de 2016, aunque imaginamos que tardará más en llegar. Esta vez, Corvo Attano compartirá protagonismo con Emily Kaldwin, de modo que el equilibrio entre sigilo y acción, con diversos superpoderes, será el sostén del desarrollo. Veremos una nueva ciudad costera: Karnaca.

22

QUANTUM BREAK

Xbox One | Microsoft | 5 de abril

REMEDY ENTERTAINMENT nos traerá esta aventura "doble", que contará con una serie televisiva que se incluirá dentro del propio juego y que ofrecerá otra perspectiva de la historia. El protagonista podrá manipular el tiempo, lo que dará muchísimas opciones.

23

RECORE

Xbox One | Microsoft | 2016

KEIJI INAFUNE Y ARMATURE, un estudio fundado por veteranos de Retro Studios, está trabajando en este título, que estará protagonizado por una joven que forjará amistad con una serie de robots. La exploración y los combates serán la piedra angular, y sus responsables afirman haberse inspirado en *Zelda* y *Metroid Prime*.

24

TACOMA

Xbox One y PC | Fullbright | 2016

LOS CREADORES DE *GONE HOME* nos llevarán a una estación de transferencia lunar para ofrecernos una aventura en la que habrá que dar con los miembros de una tripulación desaparecida. La experimentación con la gravedad cero será el elemento fundamental de este título, que se desarrollará en primera persona.

Y ADEMÁS...

RESIDENT EVIL cumple su vigésimo aniversario en 2016, lo que se traducirá en la salida de *RE 0* y, tal vez, el "remake" de *RE2*. También puede que veamos *Yakuza 0*, que ya ha sido confirmado para América y que, por lógica, también debería acabar llegando a Europa.

ACCIÓN

Tiros, espadazos, garrotazos, explosiones, fogonazos... La próxima añada no escatimará en emociones fuertes.

25

ATTACK ON TITAN

PS4, PS3 y PS Vita | Koei Tecmo | 2016

EL FAMOSO MANGANIME *ATAQUE A LOS TITANES* tendrá una adaptación a los videojuegos de la mano de Omega Force, el estudio responsable de la saga *Dynasty Warriors*. Sin embargo, este nuevo título no será un "musou", sino que apostará por una fidelidad absoluta a la serie, con especial hincapié en las batallas contra los gigantescos titanes, que tendrán su punto débil en la nuca. Para poner el broche, habrá multijugador online para cuatro usuarios.

26

STAR FOX ZERO

Wii U | Nintendo | Abril

NINTENDO EAD Y PLATINUM GAMES están colaborando en la nueva entrega de la famosa saga galáctica de la Gran N, que ofrecerá combates tanto por el espacio como en la superficie. El Arwing podrá transformarse en una versión bípeda que se desplazará a ras de suelo.

27

BOUNDLESS

PS4 y PC | Wonderstruck | Sin confirmar

ESTE PECULIAR MMO tendrá juego cruzado entre PS4 y PC y se desarrollará en diferentes mundos que se generarán aleatoriamente, de modo que podremos quedarnos en el que más nos guste y compartirlo con otras personas. Podremos hacer que nuestro personaje asuma diferentes roles: cazar, coleccionar recursos...

28

MIGHTY Nº. 9

Todas | Comcept | 12 de febrero

TRAS SU ÉXITO EN KICKSTARTER, parece que, por fin, el sucesor espiritual de *MegaMan* verá la luz en todas las plataformas actuales, tanto de sobremesa como portátiles. El desarrollo ha corrido a cargo del estudio Comcept, fundado por Keiji Inafune, por lo que las similitudes (acción 2D, disparos y dificultad) están garantizadas.

29

SHAKEDOWN HAWAII

PS4 y PS Vita | Vblank Entertainment | 2016

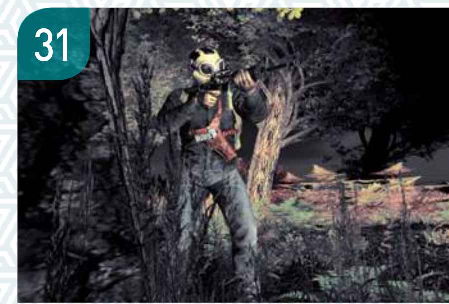
ESTA SECUELA DE *RETRO CITY RAMPAGE* nos pondrá en la piel de un personaje que volverá de un retiro para reconstruir su imperio. El juego se ambientará en un mundo abierto cuyos entornos se podrán destruir con ayuda del potentísimo armamento que tendremos a mano. El estilo visual será un homenaje a la era de los 16 bits.

30

FOR HONOR

PS4, Xbox One y PC | Ubisoft | 2016

SAMURÁIS, VIKINGOS Y CABALLEROS se curtirán el lomo en las batallas de este nuevo título del todopoderoso estudio Ubisoft Montreal. Habrá tanto campaña offline como multijugador online, de modo que los combates se apoyarán en el uso de espadas, con un estilo muy estratégico que obligará a fijar a los enemigos y saber elegir el tempo para atacar y defender, pivotando a su alrededor.



31

DAY Z

PS4 y Xbox One | Bohemia Interactive | 2016

DISPONIBLE EN PC DESDE HACE TIEMPO, este MMO dará el salto a PS4 y Xbox One a lo largo del próximo año. Deberemos sobrevivir en un mundo postapocalíptico plagado de zombis y otras amenazas, como infecciones o escasez de alimentos. La relación con otros jugadores será clave, ya que podremos cooperar o competir.

32

CUPHEAD

Xbox One y PC | Studio MDHR | 2016

ESTE JUEGO INDIE adoptará un estilo de dibujo animado de los años 30 y, bajo esa apariencia, se ocultará un arcade tremendamente desafiante. Sólo habrá batallas contra jefes finales, con cooperativo para dos jugadores, pero la dificultad promete ser salvaje, con decenas de proyectiles volando por la pantalla.

33

MATTERFALL

PS4 | Housemarque | Sin confirmar

EL ESTUDIO FINLANDÉS HOUSEMARQUE, creador de *Dead Nation* o *Resogun*, está trabajando en otro título indie. No se han dado muchos detalles ni se ha mostrado aún la jugabilidad, pero sí se sabe que será un arcade de disparos y que estará ambientado en un mundo de ciencia ficción que ha sufrido una invasión alienígena.

34

SHADOW OF THE BEAST

PS4 | Heavy Spectrum | Sin confirmar

MÁS DE VEINTE AÑOS DESPUÉS, la célebre saga *Shadow of the Beast* recibirá un reseteo que la pondrá al día, manteniendo su espíritu. El juego estará ambientado en las áridas tierras de Karamoon, donde el protagonista, Aarbron, deberá derrocar a un tirano. El desarrollo será en 2D y combinará acción con plataformeo.

35

LEGO MARVEL VENGADORES

Todas | Warner Bros | 29 de enero

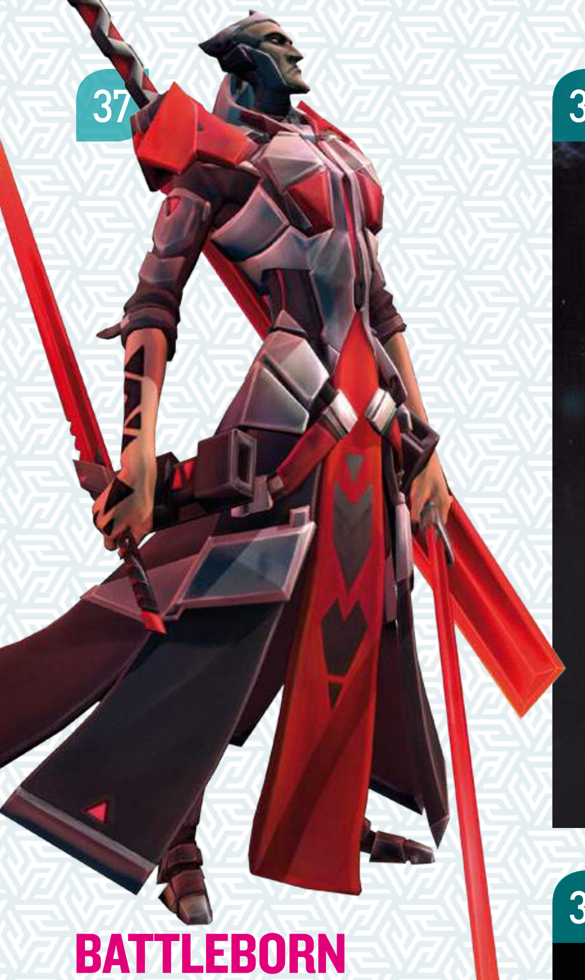
EL ESTUDIO TRAVELLERS TALES traerá pronto un nuevo juego de LEGO protagonizado por los Vengadores de Marvel. La historia estará formada por quince niveles inspirados en películas, cómics y series. Habrá cerca de 150 personajes únicos, cada uno con unas habilidades, se podrán usar vehículos y, como siempre, habrá cooperativo.

36

RATCHET & CLANK

PS4 | Insomniac Games | 12 de abril

UNO DE LOS DÚOS MÁS FAMOSOS DE PS2 Y PS3 volverá al primer plano de la acción en abril. Aprovechando el estreno de una película de animación, Insomniac lanzará también una reimaginación de la primera entrega de la saga, pensada para aprovechar las capacidades de PS4. Acción y plataformas tratarán de encandilarnos de nuevo.



37

BATTLEBORN

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ 2K Games ▮ 3 de mayo

GEARBOX SOFTWARE, el estudio creador de *Borderlands*, está acabando de pulir este juego de acción, que combinará ideas de géneros como el shooter, la lucha, el rol y el MOBA. Habrá veinticinco personajes, cada uno con unas armas y unas habilidades muy diferenciadas: un espadachín, un francotirador, una bruja, un hongo sanador... Habrá campaña cooperativa para cinco jugadores (también se podrá jugar en solitario), así como multijugador competitivo.

38

NI-OH

▮ PS4 ▮ Koei Tecmo ▮ 2016

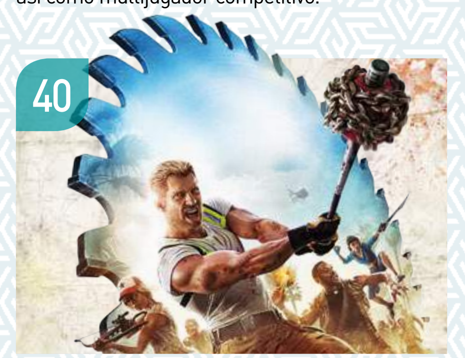
ESTE JUEGO DE ACCIÓN DEL TEAM NINJA se anunció en 2004 y estaba previsto para PS3, pero acabó quedándose en el limbo. Sin embargo, el estudio japonés lo ha retomado y llegará a lo largo del próximo año a PlayStation 4. El protagonista será un samurái armado con una katana que deberá hacer frente a demonios y criaturas salidas de la mitología japonesa. No será un "hack and slash" desenfrenado, sino que los combates obligarán a defenderse y controlar el tempo para saber cuándo asestar los golpes al enemigo de turno.

39

CRACKDOWN 3

▮ Xbox One ▮ Microsoft ▮ Sin confirmar

ESTE SANDBOX contará con una campaña y con multijugador, pero de momento el estudio Reagent Games no ha mostrado mucho de su jugabilidad. Sin embargo, sí se sabe que está sacando todo el potencial de Xbox One y de la Nube para que sus entornos urbanos sean totalmente destructibles y los edificios se derrumben atendiendo a las leyes de la física, según los tiros o las explosiones que reciban.



40

DEAD ISLAND 2

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Deep Silver ▮ Sin confirmar

LA NUEVA ENTREGA DE LA SAGA DE ZOMBIS está ahora mismo en un limbo, después de que el estudio alemán Yager fuera apartado del desarrollo. Aun así, es de prever que próximamente la editora, Deep Silver, dé información de quién se está ocupando ahora del proyecto y de cuándo está previsto que se ponga a la venta.

41

NO MAN'S SKY

▮ PS4 y PC ▮ Hello Games ▮ Junio

EL ESPERADO JUEGO INDIE DE HELLO GAMES nos permitirá viajar a lo largo y ancho de un universo sin fin, en el que los planetas se generarán de forma aleatoria mediante complejas fórmulas matemáticas. Así, con ayuda de nuestra nave, podremos ir a diferentes planetas y explorar su territorio en busca de secretos, flora y fauna.

42

OVERWATCH

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Blizzard ▮ Primavera

BLIZZARD continúa con su acercamiento a los eSports, y esta nueva IP es una buena muestra de ello. El juego será un shooter subjetivo enfocado al multijugador, pero con elementos de MOBA, de modo que cada personaje contará con unas habilidades muy diferenciadas que habrá que tener en cuenta a la hora de combatir.

REALIDAD VIRTUAL

Esta vez sí, parece que los visores de realidad virtual han llegado para quedarse, y 2016 supondrá el bautizo de propuestas tan ambiciosas como PS VR y Oculus Rift.

43

THE LONDON HEIST

▮ PS VR ▮ Sony ▮ 2016

LONDON STUDIO, responsable de la saga *The Getaway*, está trabajando en este proyecto de gansters, que debería ser la carta de presentación de PS VR cuando se ponga a la venta. De momento, se han mostrado varias escenas, como un interrogatorio, un tiroteo y una persecución a bordo de un vehículo. Gracias a PS Move, será como si estuviéramos empuñando armas de fuego, de modo que la sensación de disparar y recargar será de lo más fidedigna.

44

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD

▮ PS VR ▮ Sony ▮ 2016

ESTE "SPIN OFF" DE *UNTIL DAWN*, desarrollado por Supermassive Games, será un shooter sobre raíles de desarrollo frenético. Como en el original, no faltarán los sustos, aunque la ambientación será más peculiar: un parque de atracciones abandonado.

45

ADR1FT

▮ Oculus Rift ▮ 505 Games ▮ Invierno

EN ESTA ODISEA DEL ESTUDIO THREE ONE ZERO, encarnaremos a un astronauta que despertará en medio de una estación espacial semidestruida. Su objetivo será repararla, teniendo en cuenta que su traje estará deteriorado e irá perdiendo oxígeno. La sensación de estar solo en el espacio y luchar por sobrevivir para volver a la Tierra será realmente angustiosa.

46

EVE VALKYRIE

▮ PS VR y Oculus Rift ▮ CCP Games ▮ 2016

ESTE SHOOTER ESPACIAL nos montará a bordo de espectaculares naves de combate, para participar en batallas multijugador. Habrá diferentes tipos de naves, lo que afectará a su velocidad, su capacidad de escudo o su armamento. Asimismo, a medida que progresemos, desbloquearemos nuevas configuraciones y equipamiento.

47

ROBINSON THE JOURNEY

▮ PS VR ▮ Crytek ▮ 2016

EL POTENTÍSIMO CRYENGINE promete dejarnos sin respiración en esta aventura, en la que encarnaremos a un personaje que se ha estrellado con su nave en un misterioso planeta. En compañía de un pequeño robot parlante, deberemos explorar una tierra llena de dinosaurios. Por lo visto hasta ahora, puede que sea algo "contemplativa".

48

REZ INFINITE

▮ PS4 y PS VR ▮ Enhance Games ▮ 2016

EL CÉLEBRE TETSUYA MIZUGUCHI está trabajando en una puesta al día de *Rez*, el mítico juego de Dreamcast, lanzado allá por 2001. Aunque también se podrá jugar en modo clásico en PS4, sin realidad virtual, la mejor forma de experimentar esta psicodelia de color, música y efectos tridimensionales será utilizar PlayStation VR.

ROL

Si pensabas que 2015 había sido el año del rol por títulos como *The Witcher 3, Fallout 4 o Bloodborne,* espera a ver la avalancha de calidad y cantidad que nos espera...

49

DARK SOULS 3

PS4, Xbox One y PC | FromSoftware/Bandai Namco | 2 de junio

LA FANTASÍA MÁS OSCURA volverá de la mano de Hidetaka Miyazaki y FromSoftware, y traerá bajo su manto nuevas ideas y ajustes para atormentar a los jugadores con sus desafíos e incluso influencias de *Bloodborne*. Habrá nuevas posturas de combate, se está buscando un nuevo equilibrio para la duración de las armas, un nuevo tratamiento para la magia, nuevos y duros enemigos finales, nuevas opciones online (como invasiones de dos jugadores), etc.

50

PERSONA 5

PS4 y PS3 | Atlus | 2016

UNO DE LOS J-RPG más queridos y esperados alternará la ambientación estudiantil (con tareas como ir a clase, cuidar las relaciones con los compañeros...) con una doble vida que nos convertirá en ladrones por las noches. Las mecánicas de juego ofrecerán combates por turnos, toques de sigilo...

51

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

PC | Larian Studios | 2016

OTRO ÉXITO DE KICKSTARTER que se materializará en 2016 en la forma de un épico RPG con combates tácticos por turnos y multijugador para cuatro (cooperativo y competitivo). En su guión está participando el mítico Chris Avellone (*Fallout 2, Pillars of Eternity*...) y explorará ideas como en qué medida nos limitan nuestros orígenes.

52

THE LEGEND OF HEROES: TRAILS OF COLD STEEL

PS3 y Vita | Xseed/Bandai Namco | Primavera

LA SERIE *TRAILS OF* se ha ganado a pulso la vitola de saga que mejor preserva el J-RPG más clásico (pero puesto al día). Esta nueva entrega iniciará un nuevo arco con nuevos héroes, combates por turnos con equipos de 4, gran guión....

53

DIGIMON STORY: CYBER SLEUTH

PS4 y Vita | Bandai Namco | 5 de febrero

LA ALTERNATIVA a los Pokémon de Nintendo volverá a la palestra con nuevo look (para recuperar a los fans ya más talluditos) y una historia que nos pondrá en el epicentro de una batalla entre el mundo digital y el mundo real.

54

FINAL FANTASY XV

▌PS4 y Xbox One ▌Square Enix ▌2016

TRAS UN DESARROLLO plagado de retrasos e incluso cambios de generación, *Versus XIII* se transformó definitivamente en *FFXV* y con él van a llegar cambios a todos los niveles. Una filosofía más cercana al mundo abierto, combates más dinámicos, posibilidad de recorrer el mundo en coche, quests... Todo envuelto en una historia moderna, que nos presentará al príncipe Noctis (del reino de Lucis) y sus amigos, quienes se embarcan en un largo viaje para recuperar la corona y devolver la paz a su reino. Ojito a su brutal despliegue técnico, que marcará época en 2016.

55

DRAGON QUEST BUILDERS

▌PS4, PS3 y Vita ▌Square Enix ▌2016

LA FIEBRE DE LOS BLOQUES tipo *Minecraft* va a tener su propia réplica nipona, de la mano de *DQ Builders*, en la que un joven héroe tendrá que reconstruir un mundo arrasado por el villano de turno. Recopilar materiales, conseguir planos para reconstruir edificios y defender los asentamientos serán algunas de nuestras tareas.

56

YO-KAI WATCH

▌Level-5/Nintendo ▌3DS ▌2016

INSPIRADO EN EL FLOCLORE nipón, los Yo-Kai son criaturas no visibles por el ojo humano. Hasta que llega el protagonista de este juego quien, gracias a un reloj especial, puede verlos, hacerse amigo de ellos y usarlos para ayudarles a resolver sus problemas.

57

SHIN MEGAMI TENSEI IV: FINAL

▌3DS ▌Atlus ▌2016

CONTINUACIÓN DIRECTA de *SMTIV*, diseñada en base a las quejas y sugerencias de los fans (en jugabilidad, control, etc.). para crear el RPG definitivo de 3DS. La historia transcurrirá en la década 2030, en un apocalíptico mundo que sirve de escenario para la batalla (por turnos y con toques tácticos) entre ángeles y demonios.

58

NIER: AUTOMATA

▌PS4 ▌Square Enix/Platinum Games ▌2016

EL ACTION RPG de culto va a tener una "continuación" inspirada en el mismo universo, pero que nos llevará a un futuro en el que una raza robótica invade la Tierra y expulsa a la humanidad. Desde el exilio, el hombre crea un nuevo tipo de robot (como este que veis a la izquierda) diseñado para combatir y recuperar el planeta. Su nuevo sistema de combate recordará a *Bayonetta* (se nota la mano de Platinum), con veloces combos, multitud de armas para utilizar...

59

KINGDOM HEARTS III

▌PS4 y Xbox One ▌Square Enix ▌2016

ES OTRA DE LAS GRANDES BAZAS de Square Enix para este 2016, la esperada continuación de *KH* (aunque antes veremos *KH 2.8 HD Remix*). Un juego de rol de acción que volverá a llevarnos a los mundos de Disney (como Big Hero 6) para enfrentarnos a los sincorazón, por primera vez en la nueva generación y con nuevo -y espectacular- motor gráfico.

60

MASS EFFECT: ANDROMEDA

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Electronic Arts ▮ 2016

TRAS LANZAR EL EXCELENTE *DRAGON AGE INQUISITION*, Bioware tiene todos sus esfuerzos centrados en esta nueva entrega de *Mass Effect*, de la que aún no se ha mostrado la jugabilidad, pero que, a priori, estará ambientada años después de la trilogía original, en una nueva galaxia y con nuevos protagonistas. Por lo poco que el estudio ha dejado ver en sus tráilers, parece que la jugabilidad mantendrá los disparos como epicentro de todo, aunque la agilidad del protagonista, que podrá ser hombre o mujer de nuevo, tal vez podría ser mayor.

61

FINAL FANTASY EXPLORERS

▮ 3DS ▮ Square Enix ▮ 29 de enero

ESTE RPG DE ACCIÓN nos trasladará a un mundo que está al borde de la guerra por culpa de los sempiternos cristales de la saga *Final Fantasy*. Solos o cooperando con otras tres personas, deberemos ir en busca de un gran cristal que solucione la escasez de recursos. Habrá hasta veintiún trabajos para nuestro personaje.

62

SHIN MEGAMI TENSEI X FIRE EMBLEM

▮ Wii U ▮ Atlus ▮ 2016

DOS DE LAS SAGAS MÁS RESPETADAS del rol japonés se darán la mano en este "crossover" que están desarrollando Atlus e Intelligence Systems y que estará ambientado en la actualidad. El juego sale en Japón este mismo mes.

63

STAR OCEAN INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

▮ PS4 ▮ Square Enix ▮ 2016

LA QUINTA ENTREGA DE ESTA SAGA ROLERA está siendo desarrollada por el estudio Tri-Ace y promete aprovechar toda la potencia de PS4 para que las transiciones entre la exploración, los combates en tiempo real y las escenas de vídeo sean inapreciables. El protagonista será un maestro espadachín que, junto a un amigo de la infancia, deberá velar por su pueblo.

64

DRAGON QUEST XI

▮ PS4 y 3DS ▮ Square Enix ▮ Sin confirmar

UNA DE LAS SAGAS MÁS QUERIDAS DE SQUARE ENIX contará con una nueva entrega que tendrá dos versiones: la de PS4 aprovechará toda la potencia de la máquina, mientras que la de 3DS ofrecerá una perspectiva tridimendional en la pantalla superior y otra más clásica en la inferior. Square tiene en mente lanzarlo también para NX.

65 POKÉMON MUNDO MEGAMISTERIOSO

3DS | Nintendo | 19 de febrero

A FALTA DE QUE SE ANUNCIE un nuevo *Pokémon* "clásico", pronto llegará éste, en el que podremos elegir entre veinte compañeros para que nos ayuden a enfrentarnos a la friolera de 720 Pokémon, en combates por turnos. Las mazmorras se generarán de forma aleatoria.

66 VALKYRIA: AZURE REVOLUTION

PS4 | Sega | Sin confirmar

LA DIVISIÓN JAPONESA DE SEGA sigue siendo un filón, como demuestra este título, que saldrá en invierno en Japón, aunque aún no está confirmado para Europa. El estilo visual será como ver una obra pictórica y los combates mezclarán elementos en tiempo real con estrategia. Antes de su lanzamiento, PS4 tendrá también una remasterización de *Valkyria Chronicles*.

67 SCALEBOUND

Xbox One | Platinum Games | Otoño

PLATINUM GAMES, CON HIDEKI KAMIYA A LA CABEZA, está desarrollando esta nueva IP en la que el protagonista, Drew, será trasladado a un mundo de fantasía donde conocerá a un dragón que se convertirá en su fiel compañero. Por si su fórmula de RPG de acción no pintara ya suficientemente bien, habrá cooperativo para cuatro.

68 BRAVELY SECOND END LAYER

3DS | Square Enix | 26 de febrero

LA CONTINUACIÓN de *Bravely Default* mostrará la historia de Yew, un caballero al servicio de la ya conocida Agnès Oblige, que será secuestrada y a la que habrá que rescatar. El sistema de combate volverá a apoyarse en el uso de distintos trabajos.

69 HYPER LIGHT DRIFTER

PS4, One, Wii U, PC y Vita | Heart Machine | 2016

TRAS COSECHAR 645.000 DÓLARES EN KICKSTARTER, cuando su meta era de sólo 27.000, este título promete cautivarnos con un enfoque muy "vintage", que combinará una peculiar estética pixelada con un desarrollo sin tutoriales que, en muchos momentos, recordará a un *Zelda* clásico, por su perspectiva y por sus combates.

70 PROJECT X ZONE 2

3DS | Bandai Namco | 19 de febrero

LOS PERSONAJES MÁS FAMOSOS de Sega, Capcom y Bandai Namco se volverán a juntar en un "crossover" cuyas batallas combinarán rol por turnos y estrategia. Habrá representantes de sagas tan variopintas como *Street Fighter*, *Yakuza*, *Tekken*, *Resident Evil*, *Streets of Rage*, *Tales of*, *MegaMan* o *Shenmue*.

Y ADEMÁS...

SQUARE ENIX, la compañía rolera por antonomasia, promete dar mucho de lo que hablar, con títulos como *World of Final Fantasy* o *Kingdom Hearts HD 2.8*. *Fire Emblem* también tendrá su protagonismo múltiple, con sus varias ediciones de *Fates*. Además, esperamos que Capcom confirme pronto el desembarco de *Monster Hunter X* en Occidente.

DISPAROS

El fuego cruzado de 2016 va a estar protagonizado por un buen puñado de shooters en los que será muy aconsejable disparar antes de preguntar.

71

DOOM

PS4, Xbox One y PC | Bethesda | Primavera

UNO DE LOS PIONEROS DEL SHOOT'EM UP volverá por sus fueros con un reseteo que contará con una campaña que nos llevará hasta el mismísimo infierno y con un multijugador que incluso permitirá crearse mapas propios por medio de un editor. El componente gore estará a la orden del día, sobre todo cuando usemos la sierra.

72

RESIDENT EVIL: UMBRELLA CORPS

PS4 y PC | Capcom | Invierno

CON MOTIVO DEL VIGÉSIMO ANIVERSARIO de *Resident Evil*, Capcom sacará a principios de 2016 este shooter online, en el que se enfrentarán dos bandos armados y en el que no faltarán los zombis. La cámara se situará en tercera persona, pero también habrá apuntado subjetivo con mirilla.

73

SHADOW WARRIOR 2

PS4, Xbox One y PC | Devolver Digital | 2016

EL ESTUDIO FLYING WILD HOG nos presentará esta prometedora secuela, en la que volveremos a encarnar al lenguaraz Lo Wang, que se encargará de desmembrar a hordas y hordas de demonios, manejando pistolas, cuchillas y magias en primera persona. Habrá cooperativo online para cuatro personas y los escenarios se generarán de forma aleatoria.

74

LAWBREAKERS

PC | Boss Key Productions | 2016

EL NUEVO JUEGO DE CLIFF BLESZINSKI será un "free-to-play" para PC enfocado al multijugador. Ambientado en un futuro distópico en el que un cataclismo ha roto las leyes de la gravedad, habrá que tomar parte en batallas por equipos en las que se usarán tanto armas de fuego como cuerpo a cuerpo, sin que falten mochilas propulsoras.

75

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

PS4, Xbox One y PC | Deep Silver | 2016

EL ESTUDIO DAMBUSTER, antes conocido como Crytek UK, está desarrollando este shooter de mundo abierto que mostrará la resistencia de la ciudad de Filadelfia ante una invasión norcoreana, continuación de la del primer *Homefront*.

76

OVERKILL'S THE WALKING DEAD

PS4, Xbox One y PC | Starbreeze Studios | 2016

OVERKILL, CREADORES DE *PAYDAY*, ofrecerán un nuevo título basado en *The Walking Dead*. Será un shooter cooperativo que indagará en nuevas historias del universo creado por Robert Kirkman, que ha colaborado en el proyecto.

77 TOM CLANCY'S THE DIVISION

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Ubisoft ▮ 8 de marzo

TRAS UN LARGO DESARROLLO, este ambicioso MMO está, por fin, cerca de ver la luz. Tras el estallido de un virus en la ciudad de Nueva York, encarnaremos a un miembro de un grupo de élite desplegado en la ciudad para mantener la paz. La recreación de Manhattan promete ser bestial, igual que las opciones para cooperar o no con los jugadores con los que topemos.

78

TITANFALL 2

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Respawn ▮ Sin confirmar

EL PRIMER TITANFALL cosechó numerosas alabanzas por aportar aire fresco al manido género del shooter. Desde hace tiempo, se sabe que la segunda entrega está en desarrollo y que, además de en Xbox One y PC, también saldrá en PS4, pero Respawn Entertainment aún no ha soltado prenda sobre las novedades que implementará.

79

FARCRY PRIMAL

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Ubisoft ▮ 23 de febrero

LA FAMOSA SAGA DE DISPAROS dará una vuelta de tuerca a su concepto con esta entrega, ambientada en la prehistoria. El protagonista será Takkar, un cazador que deberá formar una nueva tribu, tras la aniquilación de la suya, y que tendrá el poder de domar a numerosos animales, e incluso controlarlos: águilas, dientes de sable, osos... Dada la ambientación, las armas principales serán arcos y lanzas.

80

METROID PRIME: FEDERATION FORCE

▮ 3DS ▮ Nintendo ▮ 2016

AUNQUE GENERÓ MUCHA POLÉMICA cuando se anunció, este *Metroid* puede resultar interesante, con misiones cooperativas para cuatro personas y partidos de Blast Ball, un deporte futurista en el que habrá que marcar goles "a tiro limpio".

81 TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Ubisoft ▮ Sin confirmar

LA SAGA *GHOST RECON* dará su salto al género del sandbox y adoptará ideas de MMO con esta entrega, en la que habrá que luchar contra un cártel de la droga que ha convertido Bolivia en un narcoestado. Se podrá jugar en solitario o en cooperativo para cuatro, y el mundo promete ser muy variado: montañas, desiertos, junglas...

82

ARK SURVIVAL EVOLVED

▮ PS4, Xbox One y PC ▮ Studio Wildcard ▮ Junio

ESTE SHOOTER, que ya está disponible en Xbox One mediante la versión de "early access" de Microsoft, nos soltará en un enorme mundo abierto en el que habrá que luchar contra humanos y dinosaurios, desde una perspectiva subjetiva. Habrá armas y vehículos de todo tipo, e incluso podremos montar en algunos saurios. La versión de PS4 será compatible con PS VR.

LUCHA

Tras unos años adormecido,el género de la lucha despierta con nuevos bríos y el regreso de las sagas más clásicas.

83

TEKKEN 7

▮ PS4 y Xbox One (PC por confirmar) ▮ Bandai Namco ▮ 2015

EL MITO DE LA LUCHA 3D ya ha confirmado su salto a las consolas, donde siguiendo la tradición ofrecerá contenido y modos exclusivos (por ejemplo, en PS4 tendrá compatibilidad con PlayStation VR). La última versión de la recreativa, subtitulada *Fated Retribution*, añade nuevos personajes como Akuma de *Street Fighter* (que además tendrá su peso en la historia), así como nuevas vestimentas y ajustes entre luchadores, que llegarán a la versión de consola.

84

NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

▮ PS4, XO y PC ▮ Bandai Namco ▮ 9 de febrero

PUEDE QUE EL MANGA haya terminado, pero no así sus juegos. Este nuevo *SUNS* será el debut de la serie en PS4, y abarcará toda la época adulta de Naruto. Sus combates serán mucho más vistosos y fieles al anime y contará, además, con modo Aventura y un online aún más completo.

85

KILLER INSTINCT SEASON 3

▮ One y Windows 10 ▮ MIcrosoft ▮ Marzo

EN PRIMAVERA, vía actualización, llegará la tercera temporada del gran juego de lucha exclusivo de Xbox One. Además de ajustes entre luchadores y otras se añadirán nuevos personajes. Uno de ellos llegó como anticipo el pasado agosto (Rash, de *Battletoads*) y otros como Kim Wu llegarán con la actualización.

86

THE KING OF FIGHTERS XIV

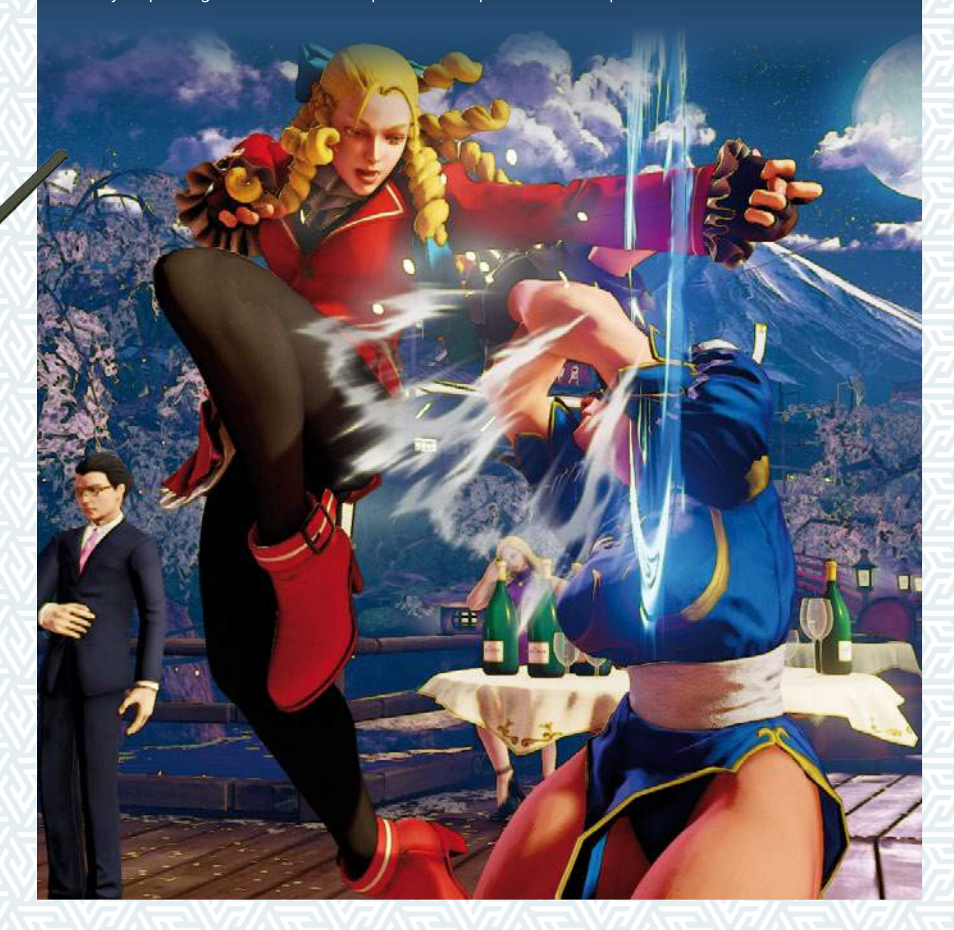
▮ PS4 ▮ SNK Playmore ▮ 2016

OTRO DE LOS NOMBRES CLAVE de la lucha 2D va a regresar en 2016, apostando por los gráficos 3D pero recuperando a su jugabilidad más clásica, y con sus combates 3 vs 3 intactos. Contará con más de 50 personajes (habrá caras nuevas y clásicos como Kyo Kusunagi, Iori Yamagami...), un modo online "Party" para dos equipos de 3 jugadores y mucho más.

87 STREET FIGHTER V

▮ PS4 y PC ▮ Capcom ▮ 16 de febrero

CAPCOM YA HA DESVELADO los 16 luchadores que formarán el plantel inicial de *SFV*, entre los que habrá viejos clásicos (Ryu, Ken, Dhalsim...) y un puñado de nuevas caras, como el recién anunciado F.A.N.G. Con ellos podremos vivir unos apasionantes duelos con novedades, como la barra de V, que nos permitirá ejecutar técnicas y habilidades únicas de cada luchador. Y no solo eso, también podremos conseguir, ganando monedas en el juego, los primeros personajes que llegarán vía DLC (aunque también podremos comprarlos con dinero real).



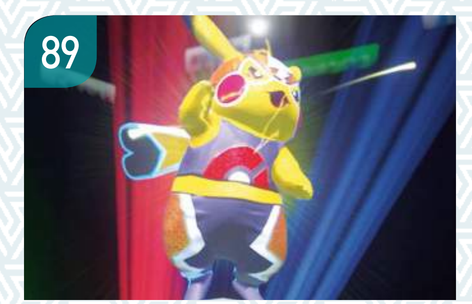
88

STRENGTH OF THE SWORD: ULTIMATE

▮ PS4, One, Wii U, Vita y PC ▮ Ivent ▮ 2016

OTRO DE LOS ÉXITOS de Kickstarter, un juego que estará a caballo entre los beat'em ups y los juegos de lucha con un pequeño giro a lo *Dark Souls*. Será exigente, con grupos de enemigos despiadados (y jefes finales), que nos exigirán precisión milimétrica en cada mandoble que demos... Una propuesta distinta e interesante.

89

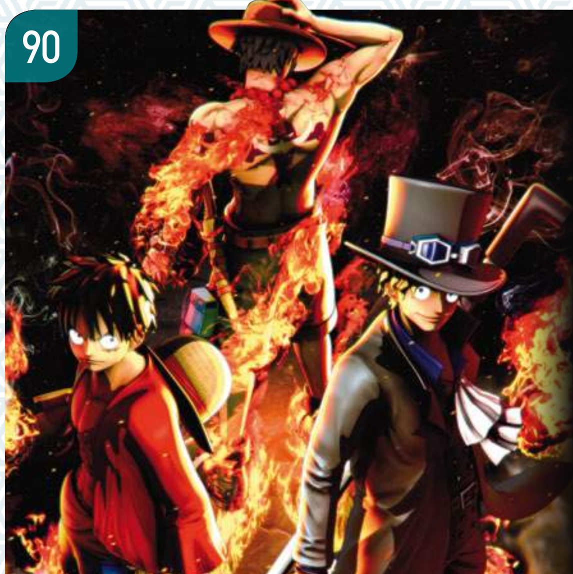


POKKEN TOURNAMENT

▮ Wii U ▮ Bandai Namco ▮ Primavera 2016

TRAS SU PASO POR LOS SALONES recreativos de Japón, el juego de lucha de Namco Bandai con los personajes de Pokémon prepara su desembarco en Wii U. A los personajes de la coin-op, como Pikachu, Machamp, Blaziken, Gardevoir, Lucario, Weavile o Charizard se sumarán otros como Mew-Towen para la versión doméstica.

90



ONE PIECE BURNING BLOOD

▮ PS4, One, Vita ▮ Bandai Namco ▮ 2016

EL RICO UNIVERSO del manga se va a convertir también en un juego de lucha por equipos de 3, en el que podemos combinar a personajes clásicos como Luffy con Smoker y otras caras nuevas. La recreación de los poderes de la fruta del diablo (y de la logia) será uno de los platos fuertes del juego. ¡Ah! Y será el primer juego de One Piece en llegar a One.

OTROS

Aún nos queda hablar de otros diez juegos muy atractivos y variados, ¡los hay de todo tipo!

91

YOOKA-LAYLEE

Team 17/Playtonic Games | PS4, Xbox One, Wii U, PC, Mac y Linux | Octubre

ANTIGUOS MIEMBROS DE RARE se propusieron crear un heredero espiritual de Banjo-Kazooie y este es el resultado: un juego de plataformas 3D que tratará de recuperar la magia de un género venido a menos, y en el que volveremos a controlar a dos inseparables animales que se complementarán para realizar movimientos muy similares a los del citado Banjo-Kazooie. En esta ocasión, los protagonistas serán el prudente camaleón Yooka y la alocada murciélago Laylee. Habrá cooperativo para dos jugadores, y minijuegos para hasta cuatro. El juego fue financiado a través de Kickstarter, y la campaña fue tan exitosa que superaron por muchísimo las cifras que se habían marcado inicialmente como objetivo.

92

XCOM 2

2K Games/Firaxis Games | PC, Mac y Linux | 5 de Febrero

LA CONTINUACIÓN DEL EXCELENTE REBOOT de la saga nos dará una nueva ración de estrategia por turnos y disparos al más alto nivel. Transcurrirá 20 años después de *Enemy Unknown*, con la humanidad sometida por alienígenas. Por ahora sólo saldrá para ordenadores.

93

GRAN TURISMO SPORT

Sony/Polyphony Digital | PS4 | 2016

LA INSIGNE SAGA DE CONDUCCIÓN se estrenará en PS4 con esta entrega, que será mucho más que un aperitivo para amenizar la larga espera hasta Gran Turismo 7. A diferencia de los "Prologue" para anteriores consolas, Sport incluirá mucho más contenido, aunque Sony aún no ha confirmado cuántos vehículos y pistas traerá.

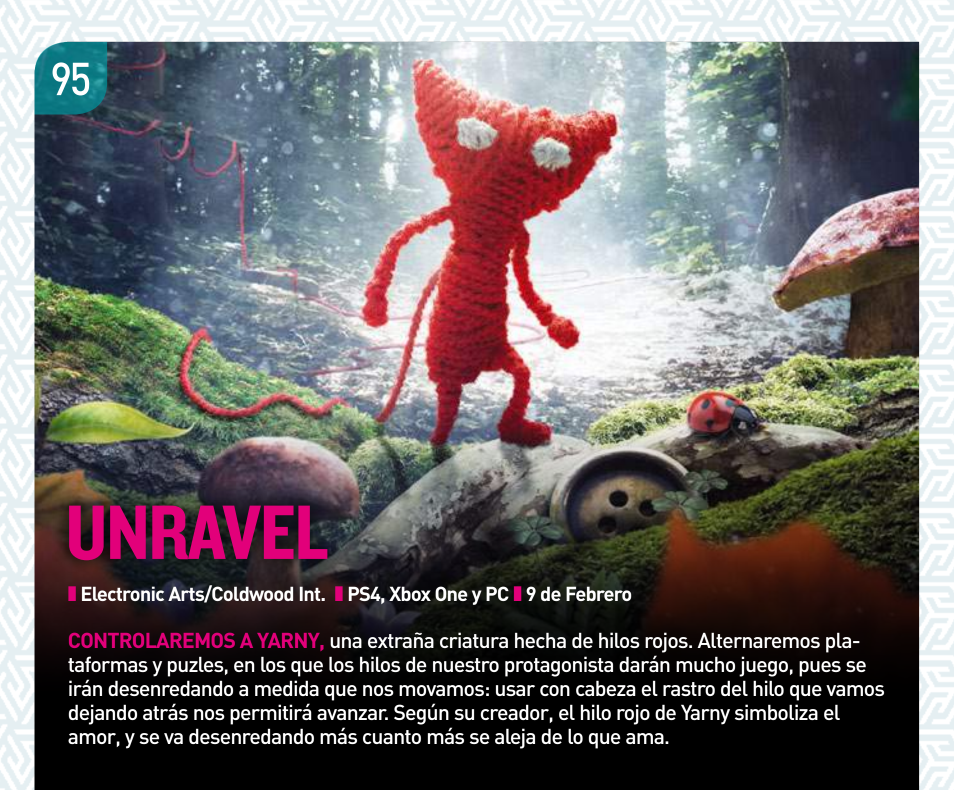
94

THE WITNESS

Thekla, Inc. | PS4 y PC | 26 de Enero

EL ESPERADÍSIMO NUEVO JUEGO DE JONATHAN BLOW, creador de *Braid*, ya casi está aquí tras un largo desarrollo. Será una aventura repleta de enigmas mentales e inspirada por el clásico *Myst*, y nos llevará a una gran isla de mundo abierto. En ella encontraremos 650 puzles, aunque no será necesario superarlos todos para ver el final del juego.

95



UNRAVEL

▮ Electronic Arts/Coldwood Int. ▮ PS4, Xbox One y PC ▮ 9 de Febrero

CONTROLAREMOS A YARNY, una extraña criatura hecha de hilos rojos. Alternaremos plataformas y puzles, en los que los hilos de nuestro protagonista darán mucho juego, pues se irán desenredando a medida que nos movamos: usar con cabeza el rastro del hilo que vamos dejando atrás nos permitirá avanzar. Según su creador, el hilo rojo de Yarny simboliza el amor, y se va desenredando más cuanto más se aleja de lo que ama.

96

POKÉMON GO

▮ Nintendo/Niantic ▮ iOS y Android ▮ 2016

NINTENDO APOSTARÁ FUERTE por el mercado móvil free-to-play con este juego, que incluirá elementos de realidad aumentada que nos permitirán encontrar Pokémon en el mundo real. Será posible pelear contra estos Pokémon virtuales, además de capturarlos y entrenarlos.

97

MARIO & SONIC AT RIO OLYMPICS

▮ Nintendo/Sega ▮ Wii U y 3DS ▮ 2016

LAS MASCOTAS DE NINTENDO Y SEGA volverán a encontrarse con motivo de la próxima cita olímpica, que ya es toda una tradición para ellos. Incluirá nuevos minijuegos deportivos con personajes de ambos universos.

98

SEA OF THIEVES

▮ Microsoft/Rare ▮ Xbox One y PC ▮ ¿2016?

EL PRÓXIMO JUEGO DE RARE será su proyecto más ambicioso desde que Microsoft adquirió el estudio. Consistirá en una inmensa aventura de piratas con un fuerte componente multijugador, que se desarrollará tanto en tierra firme como a bordo de grandes barcos.

99 STAR CITIZEN

▮ Cloud Imperium Games ▮ PC y Linux ▮ 2016

EL NUEVO JUEGO DE CHRIS ROBERTS, creador de *Wing Commander*, ha tenido la campaña de crowdfunding más exitosa de la historia: lleva más de 100 millones de dólares recaudados entre Kickstarter y la web del propio Roberts. Combinará simulación de vuelo espacial con momentos de shooter en primera persona.

100

HALO WARS 2

▮ Microsoft/Creative Assembly ▮ Xbox One y PC ▮ Otoño

LA SAGA MÁS EMBLEMÁTICA DE LAS CONSOLAS XBOX volverá al género de la estrategia. Poco se sabe de él por ahora, aunque viendo quién está desarrollando esta entrega podemos estar seguros de su calidad: Creative Assembly, los creadores de los aplaudidos *Total War*.

Búscala ya en tu punto de venta más cercano
o en store.axelspringer.es

NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS

ASÍ HACEMOS ESTA SECCIÓN

Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

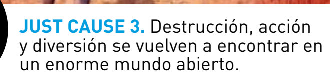
▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.

PÁGINA 54

XENOBLADE CHRONICLES X. El rol con mayúsculas llega a Wii U justo a tiempo para navidad. Un título enorme, con mucho para ver y hacer y que va a más cuanto más tiempo le dedicas...



PÁGINA 58

JUST CAUSE 3. Destrucción, acción y diversión se vuelven a encontrar en un enorme mundo abierto.

PÁGINA 62

YAKUZA 5. Con 3 años de retraso y en inglés, nos llega uno de los juegos más redondos de PlayStation 3.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego de PS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de "Diversión" y "Duración" sí que se miden igual en todas las consolas.

ICONOS DE CLASIFICACIÓN
www.pegi.com

EDAD RECOMENDADA

SEXO

MIEDO

VIOLENCIA

LENGUAJE SOEZ

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

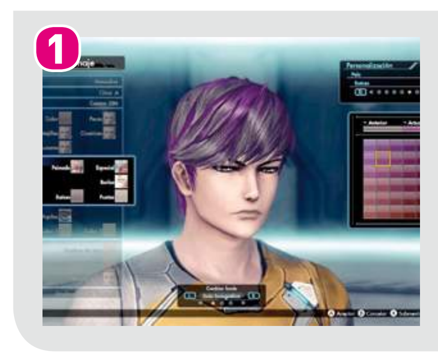
APUESTAS

JUEGO ONLINE

12 ■ Rol ■ Monolith Soft ■ 1-4 jugadores ■ Castellano
■ 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Por la supervivencia humana

XENOBLADE CHRONICLES X


1

Wii U recibe uno de sus exclusivos más importantes, que destaca por el colosal tamaño y el magistral diseño de su mundo. La exploración es el núcleo de la jugabilidad.

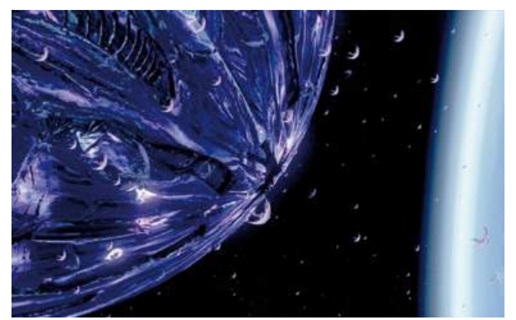
■ **TRAS DESLUMBRAR EN LA ANTIGUA Wii** con su extraordinario predecesor (que este año ha sido adaptado a New 3DS), el equipo de Tetsuya Takahashi (*Xenogears, Xenosaga*) ha querido llevar mucho más allá los planteamientos que tanto cuajaron en aquel título y crear uno de los juegos más ambiciosos que se han visto en una consola de Nintendo. Esta épica aventura de rol comienza cuando un gran número de humanos huye de la destrucción de la Tierra a bordo de la Ballena Blanca, una gran nave que se ve obligada a aterrizar de manera forzosa en el misterioso planeta Mira. Al llegar a Mira, estos humanos despliegan una grandísima unidad residencial que convierten en su nueva ciudad, bautizada como Nueva Los Ángeles (NLA) y una de las más grandes y llenas de vida que hemos visto en un juego de rol.

➔**ELMA, UNA DE LAS INTEGRANTES MÁS EFICIENTES** de la organización militar BLADE (cuya labor en Nueva Los Ángeles es muy importante), encuentra y despierta de su letargo a nuestro protagonista dos meses después del aterrizaje en Mira y le invita a formar parte de BLADE.

Como miembros de esta organización, debemos garantizar la seguridad de Nueva Los Ángeles, obtener información sobre el desconocido planeta en que nos encontramos y buscar las distintas partes del Arca de la Vida, unos recipientes en los que duermen otros humanos que viajaban en la Ballena Blanca y que quedaron desperdigados durante el aterrizaje.

Llevar a cabo dichas tareas no es nada fácil, ya que nos encontra-

LAS CRIATURAS indígenas de Mira son increíblemente variadas, y las hay de muchos tipos y tamaños diferentes.



LA TIERRA quedó devastada tras una desconcertante batalla entre dos razas alienígenas muy avanzadas.

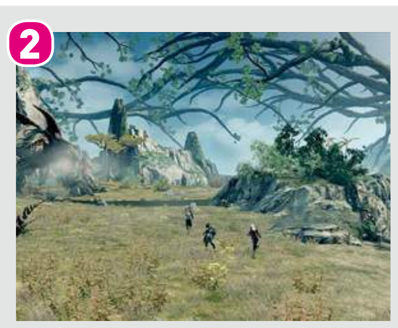
LA BALLENA BLANCA, la nave en la que huyeron de la destrucción muchos humanos, fue atacada en el espacio.

Esta es Nueva Los Ángeles

Esta grandísima unidad residencial iba a bordo de la nave Ballena Blanca, y sus tripulantes la han desplegado en el planeta Mira para convertirla en su hogar. Está creada a imagen y semejanza de las ciudades de la Tierra, e incluye todo tipo de comodidades y numerosos habitantes.

NUEVA LOS ÁNGELES fue desplegada al sur del continente Primordia. Debe su nombre a la ciudad de California, en la cual se inspiró.

LA CIUDAD ES INMENSA, se divide en distritos e incluye casas, restaurantes, tiendas, parques y muchas más cosas. Está repleta de personajes.



EXPLORAR EN TERRENO HOSTIL

Adaptarse al planeta Mira supone todo un desafío para la raza humana, y también para cualquier jugador de *Xenoblade X*.

1. PERSONALIZACIÓN. Al comienzo de la partida personalizamos el aspecto de nuestro protagonista, y decidimos si es hombre o mujer.

2. EXPLORACIÓN. La piedra angular sobre la que se sustenta todo el juego consiste en explorar los amplísimos escenarios e ir descubriendo nuevas sorpresas y localizaciones.

3. COMBATES. Son en tiempo real, aunque incluyen numerosos comandos y movimientos especiales al más puro estilo rolero.

mos en un enorme mundo lleno de peligros, que además es con diferencia el más grande que se ha visto en una consola de Nintendo.

→**MIRA ESTÁ DIVIDIDO EN CINCO INMENSOS CONTINENTES,** y cada uno tiene unas dimensiones comparables al mundo entero del primer *Xenoblade* (que ya de por sí era enorme): la rocosa Primordia (el continente inicial, donde se encuentra Nueva Los Ángeles), la boscosa Noctilum, la desértica Oblivia, la blanca Sylvalum y la volvánica Cauldros. El tamaño no es la única virtud de dichos continentes, pues su diseño es magistral y cada uno cuenta con una gran variedad de características geológicas. Además, su presentación gráfica les favorece mucho, y la distancia de dibujado es tan increíble que se pueden ver a lo lejos montañas a las que tardaríamos más de una hora en llegar caminando. Y por supuesto, estos cinco continentes no están precisamente vacíos, sino que rebosan vida: la fauna indígena de Mira es muy variada y nos pone en muchos aprietos, haciéndonos sentir

Lin

A sus 13 años es ya una experta en ingeniería, y gracias a ella la tecnología funciona lo mejor posible en Nueva Los Ángeles.

El valor del GamePad

El GamePad es una herramienta muy útil: en él podemos ver los mapas de los continentes divididos en sectores hexagonales. Si tocamos uno de los puntos de referencia, nos trasladamos a él automáticamente.

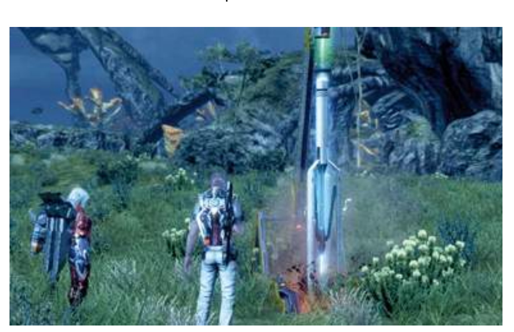
SI COLOCAMOS una sonda en un sector destinado a ello, vemos qué tipo de tareas hay en los sectores adyacentes: misiones, enemigos, botines...

CON LAS SONDAS recaudamos ingresos, miranio y materiales muy solicitados. Hay diferentes tipos de sonda, y la clave está en combinarlas bien.

GWIN E IRINA son dos miembros de BLADE que se complementan muy bien. Se valoran mucho el uno al otro.

LAO también es un destacado y muy respetado miembro de BLADE. Se volvió frío tras perder a su familia en la Tierra.

LOS MA-NON son una especie muy bondadosa y avanzada. Cuando llegan a NLA se convierten en amantes de la pizza.



COLOCAR SONDAS es la tarea de exploración más básica, y una labor importantísima para avanzar en el juego.

LA VARIEDAD DE ESCENARIOS es sobrecogedora, incluso dentro de un mismo continente. Siempre hay cosas nuevas que ver.

Skells

Es un acierto que no nos den uno hasta avanzar mucho, pues ello contribuye a sentir que evolucionamos poco a poco en tan peligroso entorno.

que de verdad estamos en un planeta salvaje en el que no es nada fácil sobrevivir. Para enfrentarnos a todas esas criaturas y a otros enemigos alienígenas contamos con un sistema de combate que continúa la senda marcada por el primer *Xenoblade*, y que combina de manera magistral la acción en tiempo real con una gran variedad de comandos puramente roleros.

El elemento más importante a la hora de pelear es el de las "artes", una serie de movimientos tanto de ataque como de apoyo que podemos asignar a nuestros personajes y desarrollar para mejorarlos y hacerlos más poderosos. Además, algunas artes de ataque son más efectivas si atacamos a nuestro enemigo de lado o por la espalda, lo cual aporta un gran dinamismo a las batallas.

PODRÍAMOS DECIR MUCHÍSIMAS MÁS COSAS sobre este colosal juegazo, y sin duda es importante destacar sus numerosísimas misiones opcionales, el importantísimo plus de las misiones en línea (en las que podemos abatir enemigos en grupos de cuatro jugadores simultáneos) y por supuesto los Skells, esos maravillo-

LOS NOPON ya estaban en el primer *Xenoblade*. Ahora aparecen como habitantes nativos del planeta Mira.

■ SI OS GUSTA EL ROL Y TENÉIS PACIENCIA, VALE LA PENA ADQUIRIR UNA Wii U POR ÉL ■

EL SISTEMA DE COMBATE es muy similar al del primer *Xenoblade*: en tiempo real y con el uso de "artes" tanto ofensivas como defensivas.

Skells: el placer de conducir

Podemos usar estos mechas (vehículos robóticos gigantes y pilotables) para explorar el planeta con mayor comodidad y para incrementar nuestro poder en los combates.

LOS SKELLS sólo están disponibles tras jugar un mínimo de 30 horas. Y con más tiempo, incluso vuelan.

PODEMOS CONVERTIRLOS en cualquier momento en vehículos sobre ruedas, para ir más rápido sobre tierra.

sos vehículos robóticos con los que peleamos y exploramos con mayor comodidad y nos sentimos los amos del planeta.

Si sois jugadores casuales, con poca experiencia en el género del rol o demasiado acostumbrados a los juegos ágiles, es muy probable que perdáis la paciencia pronto con *Xenoblade Chronicles X*. Pero si vais en busca de un gran juego de rol con unas mecánicas muy profundas, en el que avanzar lentamente y en el que las grandes satisfacciones llegan poco a poco, este es el juego por el que vale la pena adquirir una Wii U. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Su inmenso mundo** nos ofrece una increíble sensación de libertad.

■ **El GamePad** se aprovecha como una herramienta realmente útil en la exploración.

Lo peor

■ **Algunas misiones,** especialmente las de buscar objetos, pueden ser tediosas.

■ **Voces sólo en inglés,** a pesar de que el *Xenoblade* de Wii también incluía el doblaje original japonés.

Alternativas

• **Monster Hunter 3 Ultimate.** Otro gran juego de rol de acción en el que abatir montones de criaturas.

• **Mass Effect 3.** Otro excelente RPG de ciencia ficción, en el que el argumento y los diálogos tienen mayor peso.

■ **GRÁFICOS** Lo mejor es el diseño y recreación de su mundo, aunque a veces algunos elementos aparecen de repente.	93
■ **SONIDO** Buenas melodías del compositor de Ataque a los Titanes, pero se repiten mucho. Voces sólo en inglés.	80
■ **DURACIÓN** Cerca de 80 horas de aventura principal, y cientos para completar todos los desafíos y misiones.	98
■ **DIVERSIÓN** Explorar y combatir es un placer y las horas vuelan, aunque algunas misiones se hacen pesadas.	93
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Supera a su excelente predecesor en muchos aspectos y lleva la exploración a otro nivel con uno de los mundos más completos y mejor diseñados que se han visto en un videojuego. Siempre hay cosas por descubrir en el gran planeta Mira.

18 ■ Aventura de acción ■ Square Enix ■ I jugador ■ Castellano ■ 69,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

Un estallido de diversión (y bugs)

JUST CAUSE 3

1

Rico Rodríguez tiene una nueva misión, y esta vez le toca muy de cerca: debe liberar su tierra natal de un tirano. Creednos si os decimos que ningún obstáculo le detendrá.

■ **A JUEGO POR GENERACIÓN,** *Just Cause* comenzó su andadura en tiempos de PS2 sentando las bases de lo que Avalanche quería ofrecer con estos mundos abiertos: caos y diversión. En cierto modo la historia, los personajes... todo lo demás daba un poco igual porque lo importante era destruir, explorar y dar herramientas para que el jugador experimentara. Y *Just Cause 3* sigue esa línea.

→ **RICO RODRÍGUEZ, EL AGENTE** especializado en derrocar a dictadores y tiranos, regresa para liberar esta vez Medici, su tierra natal, un gigantesco archipiélago compuesto por 3 islas con numerosas provincias, sometidas bajo el yugo el General Di Ravello. Una historia convencional, e incluso bobalicona por momentos, que se expande a lo largo de 25 misiones principales, en las que no faltan situaciones de escolta, de defensa, robo de vehículos... Nada realmente rompedor, salvo por las variadas formas y herramientas para superarlas. Y es que Rico regresa con su famoso gancho, con el que podemos unir dos objetos (y atraerlos presionando el gatillo izquierdo), su paracaídas y un nuevo traje con alas. Herramientas que, combinadas, nos permiten abordar todo tipo de vehículos, colgarnos de la panza de un helicóptero, empotrar un tanque contra una pared o sobrevolar Medici sin tocar el suelo. Y eso por no hablar del arsenal, en el que no faltan todo tipo de lanzacohetes, rifles y metralletas de dos manos, granadas...

→ **CON ESTOS RECURSOS,** aparte de las misiones, también podemos superar otras de las muchas

HAY CERCA DE 80 VEHÍCULOS, desde cazas a motos. Una vez los hayamos desbloqueado (llévalos a un garaje, en pruebas, etc.) se pueden "solicitar"...

JUST CAUSE 3 no tiene multijugador como tal; sí podemos picarnos con los ránkings, desafíos de récords con amigos...

CON LA CRUCETA elegimos arma: arriba dos armas de una mano, abajo explosivos, derecha rifle, izquierda cohetes...

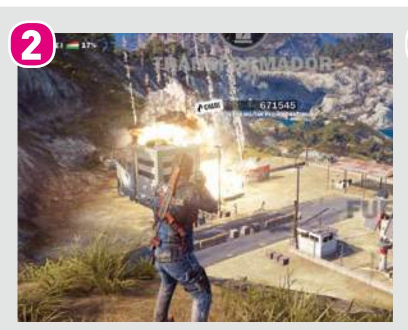
Ha "explotado" la revolución

Liberar el territorio es una de las tareas del juego, y quizá de las más divertidas. Cada provincia tiene varios pueblos, puestos de guardia y bases y cada uno su propia lista de objetos a destruir o liberar (refinerías, radares, depósitos, comisarías...). Un caos de explosiones realmente divertido.

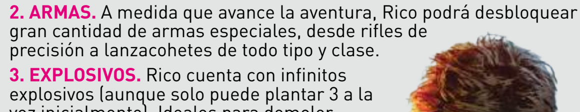
DESTRUCCIÓN. Las llamas y las explosiones son parte de la liberación, pero cuanto más la líes, más fuerte serán los refuerzos que envíen a pararte.

OBJETIVOS. Cada asentamiento tiene sus objetivos a destruir. Sé creativo al reventar carteles, depósitos de combustible, comandantes...

2



3



LOS GRANDES ALIADOS DE RICO

Durante toda la aventura, el mejor aliado de Rico es su equipo: su famoso gancho, un paracaídas, un traje alado... y explosivos.

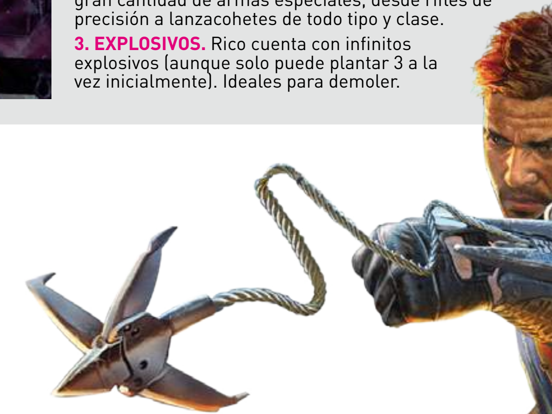
1. ¡VUELA ALTO! Rico puede combinar gancho, paracaídas y traje alado para recorrer grandes distancias rápidamente. Pero donde este un caza...

2. ARMAS. A medida que avance la aventura, Rico podrá desbloquear gran cantidad de armas especiales, desde rifles de precisión a lanzacohetes de todo tipo y clase.

3. EXPLOSIVOS. Rico cuenta con infinitos explosivos (aunque solo puede plantar 3 a la vez inicialmente). Ideales para demoler.

tareas que nos ofrece Medici. La más divertida es la liberación del territorio. Cada isla esta dividida en provincias y estas a su vez en territorios. En cada territorio hay bases militares, ciudades y puestos de guardia que debemos liberar. ¿Y cómo lo hacemos? Pues destruyendo una serie de objetivos, que varían de unos a otros emplazamientos. Depósitos de gasolina, radares, antes de satélite, estatuas, comisarías, comandantes, generadores... Todo lo que tenga algo de color rojo es susceptible de ser reventado, y cuantos más explosiones y caos encadenes, más puntuación conseguirás (solo vale para los ránkings online, desafíos a nuestros amigos y similares).

➔LIBERAR UN TERRITORIO abre además nuevas posibilidades, como nuevos recursos bélicos -vehículos como helicópteros o armas de todo tipo- que podemos solicitar (si tenemos bengalas) o eventos opcionales de todo tipo, que van desde carreras de checkpoints, planeos con el traje con alas, destrucción, galerías de tiro, estrellar un vehículo contra un objetivo... ▸▸



Rico Rodríguez

Es el héroe de la saga, un tipo poco convencional y experto en derrocar a dictadores y tiranos. Esta vez, le tocará hacerlo en su tierra natal.

Medici, tierra de desafíos

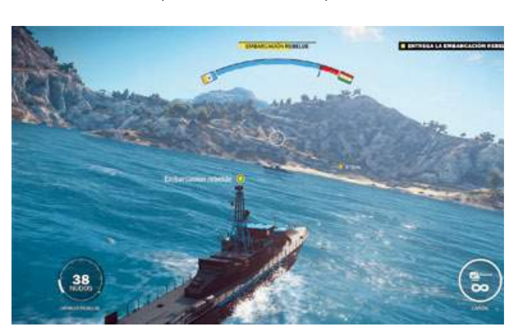
Al liberar emplazamientos desbloqueamos pruebas como retos de destrucción (con combos, puntos...), carreras de checkpoints, etc. Supéralos y gana de 1 a 5 piezas para mejoras.

RETOS PARA TODO. Orientados a la puntería, la velocidad, la habilidad destructora, el planeo... Hay desafíos "tipo" para cada faceta de Rico.

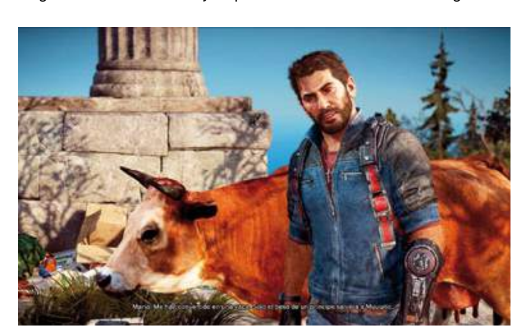
LOCURA. Algunos son más locos que otro, como reventar un coche con una bomba contra un punto del mapa sin bajar de cierta velocidad.

LA EXTENSIÓN DEL MAPA es similar a la de *Just Cause 2*, es decir, enorme, pero tiene aún más puntos de interés.

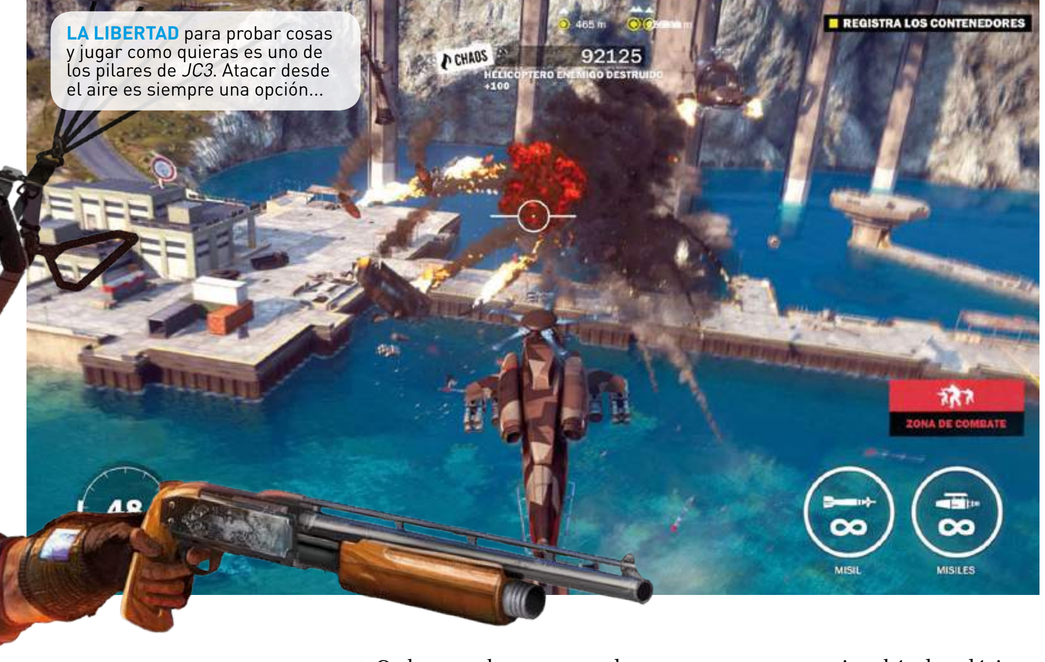
CON EL PARCHE 1.01 el juego se ralentiza al movernos con el gancho mientras hay explosiones. Prometen corregirlo.



ALGUNAS MISIONES consisten en frenar el avance del dictador en varias refriegas en distintos puntos del mapa.



EL JUEGO LLEGA DOBLADO al castellano de forma muy profesional... aunque su humor es un tanto bobalicón.



LA LIBERTAD para probar cosas y jugar como quieras es uno de los pilares de *JC3*. Atacar desde el aire es siempre una opción...

Cada una de estas pruebas nos puede reportar, según nuestra puntuación, de 1 a 5 piezas, que son la moneda de cambio para desbloquear mejoras en todas las facetas de Rico, desde su gancho (podemos lanzar hasta 6 cuerdas) al comportamiento de los explosivos (con propulsión, que exploten solo al tocar a un enemigo...) o los vehículos que solicitemos, que pueden llegar con turbo, salto, etc.

Y no solo eso: también hay coleccionables tradicionales, como 71 cintas con grabaciones sobre el pasado de Di Ravello, altares que tenemos que iluminar, piezas para reconstruir vehículos clásicos, saltos únicos... Completar la historia (que requiere obligatoriamente liberar algunos territorios), puede llevar unas 16-20 horas, pero verlo y hacerlo todo, más de 100.

EL "PROBLEMA" ACTUAL es que una parte de esas 100 horas se pueden perder en tiempos de carga. En su versión 1.01, a veces hemos tenido que esperar cargas de casi 120 segundos tras una muerte. Y no solo eso: hemos padecido cuelgues, cargas que no han terminado y hemos tenido que salir del juego y lo que es peor, importantes

LAS DEMOLICIONES pueden afectar las estructuras (paredes, puentes...) pero está bastante limitado y casi todo se regenera.

■ AÚN CON TIEMPOS DE CARGA Y FALLOS TÉCNICOS, *JC3* DIVIERTE A LO GRANDE ■

¡COLECCIONA! Aparte de las misiones y tareas hay ítems a recoger, como cintas de audio, piezas clásicas, saltos, iluminar altares y más...

EXCLUSIVA GAME

Un explosiva evolución, Rico

Con las piezas ganadas desbloqueamos habilidades que podemos o no activar, como añadir a los explosivos una especie de propulsores.

HABILIDADES. Específicas de la conducción, el gancho, vuelo... Para desbloquearlas tenemos que acumular piezas.

MODIFICA. Estas habilidades varían la forma de jugar: puedes apuntar con más precisión, plantar más explosivos...

ralentizaciones cuando confluyen en pantalla muchas explosiones y, por ejemplo, desplazamientos rápidos con el gancho (o incluso a bordo de un helicóptero)... y eso que el juego, en PS4, se mueve a 1080p y 30 fps (y luce muy bien, por cierto). Sus creadores afirman que todo esto se arreglará en la siguiente actualización, aunque en su estado actual, estos fallos lastran un poco el frenético ritmo de juego. Pero, aún con todo, *Just Cause 3* es tan loco y divertido que, aunque los tiempos de carga desesperan, te enganchará a lo grande si le das una oportunidad. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **Diversión directa** a base de acción, explosiones y recursos para probar locuras.

■ **Es enorme,** tanto en territorio a explorar como por tareas para completar: carreras, coleccionables...

Lo peor

■ **Los fallos técnicos,** como los tiempos de carga o ralentizaciones. A ver si lo corrigen pronto...

■ **El multijugador** se limita a ránkings. Hubiera estado bien algún tipo de coop...

Alternativas

• **Mundos abiertos** cada vez hay más y quizá, lo más parecido sea *Far Cry 4*, aunque eso sí, en vista subjetiva.

• ***Mad Max*** es otro entretenido juego en mundo abierto, también con mucho para hacer... y también de Avalanche.

■ **GRÁFICOS** Se mueve a 1080p y 60 fps, y destaca el enorme entorno aunque con popping, ralentizaciones y otros fallos. **86**

■ **SONIDO** Gran y profesional doblaje al castellano, con contundentes efectos y algún tema musical bastante pegadizo. **89**

■ **DURACIÓN** Completar la historia puede llevar 16-20 horas, 100 o más para verlo y hacerlo absolutamente todo. **90**

■ **DIVERSIÓN** Su frenético ritmo y todo lo que hay para hacer atrapan, pero los tiempos de carga minan el resultado. **85**

PUNTUACIÓN FINAL 87

Valoración

La versión de PC, comentada en la web, es algo superior, aunque ambas comparten una gran capacidad para divertir. Solo tienen que corregir fallos importantes como los tiempos de carga para que el juego brille a la altura que merece.

18 ■ Aventura ■ Ryu ga Gotoku Studio (Sega) ■ 1-2 jugadores
■ Inglés (voces en japonés) ■ 39,99 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

El juego del que están hechos los sueños se materializa en Occidente

YAKUZA 5

1

Tres años después de salir en Japón, la penúltima obra maestra de Sega aterriza por estos lares para dejarnos boquiabiertos con sus intrigantes guerras de mafias. Hay pocos juegos tan especiales.

■ **HACE JUSTO DIEZ AÑOS,** nacía *Yakuza*, una IP que Sega se sacó de la chistera para PS2 y que, con los años, se ha convertido en una saga de culto. Por desgracia, pese a su gran calidad, sólo ha triunfado en su país natal, Japón. La primera entrega, pese a que llegó a Occidente con textos en inglés y subtítulos en diversos idiomas, se estrelló de una manera sonada.

Desde entonces, ha habido que mendigar para que cada nueva entrega apareciera por estos lares, aunque fuera con mucho retraso y sólo con textos en inglés y voces en japonés. Para más inri, la entrega que nos ocupa ha llegado sólo en formato digital. Sin embargo, hay que dar gracias de que, finalmente, haya sido exportada, pues se trata de uno de los mejores juegos de la historia de PS3, lo cual es mucho decir.

➔**EL ARGUMENTO** se puede entender de manera independiente, porque es estanco, pero se disfruta mucho más si se ha jugado a las anteriores entregas, pues muchos personajes son viejos conocidos cuyas motivaciones se dan, más o menos, por sentadas. Como trasfondo, tenemos una guerra de mafias que obliga al Clan Tojo a buscar apoyos a lo largo y ancho de Japón. Con ese hilo conductor, se va tirando de las madejas de cinco protagonistas.

El primero es Kazuma Kiryu, expresidente del Clan Tojo, que se ha mudado a otra ciudad para alejarse del submundo del crimen e iniciar una vida como taxista. En segundo lugar, está su ahijada, Saruka Sawamura, que se ha marchado a Sotenbori para convertirse en una estrella del pop. El

LA AMBIENTACIÓN JAPONESA es sublime. La recreación de los barrios rojos de Tokio u Osaka es tan buena que es como estar allí.

EL CANTO Y EL BAILE son la piedra angular de la sección de Haruka. Toca pulsar las ristras de botones que aparecen.

LA VIOLENCIA se hace muy patente en los combates. Hay todo tipo de remates y se pueden emplear múltiples objetos.

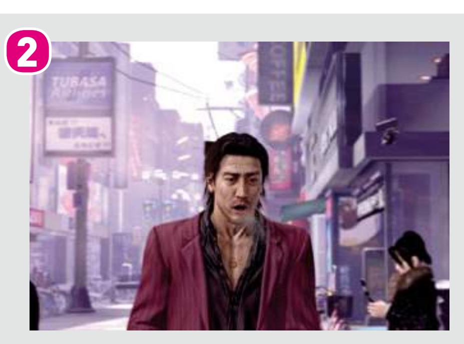
Una aventura de lo más singular

A grandes rasgos, se podría decir que la saga *Yakuza* se integra en el género del "sandbox", pues hay un mundo abierto y numerosas misiones secundarias que cumplir, pero no se pueden coger coches libremente ni hay armas de fuego, lo que hace que sea una aventura más clásica, de otro tiempo:

EXPLORACIÓN. Tenemos cinco ciudades que visitar: Nagasugai, Tsukimino, Kineicho, Sotenbori y Kamurocho. Las tres primeras se han creado para la ocasión.

COMBATES. El sistema de lucha es el propio de un beat'em up. Cada protagonista tiene un estilo y, con puntos de experiencia, se desbloquean nuevas técnicas.

2



UN GUIÓN DE AUTÉNTICA PELÍCULA

Yakuza 5 está estructurado en veintiún subcapítulos que van enlazando las andanzas de cinco protagonistas, con un papel destacado de medio centenar de secundarios carismáticos que ya quisieran muchos títulos.

1. ESCENAS. Hay horas y horas de secuencias de vídeos hechas con el motor del juego y cuya calidad audiovisual es para quitarse el sombrero. Hay diálogos "menores" que se pueden saltar, pero que también incluyen voces.

2. DESARROLLO. Hay cuatro grandes capítulos, en los que manejamos a un personaje concreto, por exigencias del guión. Sin embargo, en el epílogo, tenemos libertad para elegir entre casi todos ellos, de cara a cumplir misiones secundarias que se hayan quedado en el tintero.

tercer personaje es Taiga Saejima, que vuelve a prisión para cumplir cierta condena de la que ya se habló en *Yakuza 4*. El cuarto personaje también repite respecto a dicha entrega: es el desinteresado prestamista Shun Akiyama. Finalmente, tenemos a Tatsuo Shinada, un exjugador de béisbol que hace su debut en la saga y que deberá investigar su propio pasado, después de que alguien le expulsara del deporte profesional por un supuesto amaño de partidos.

Aparentemente, sus historias no tienen ninguna relación directa, pero poco a poco van desvelándose las claves que las conectan, con la participación de infinidad de personajes carismáticos que, a menudo, no se sabe muy bien de qué lado están. Si se va al grano, hacen falta como mínimo 35 horas para llegar hasta el vídeo final.

→**ESTA ENTREGA** es la más vasta de la saga con diferencia. Al margen de los cinco protagonistas, el mundo del juego está formado por cinco ciudades, de las cuales tres han sido planteadas desde cero: Nagasugai, Tsukimino y Kineicho, ▶▶

Kazuma

El gran protagonista de la saga trata de huir de su pasado mafioso, haciéndose pasar por un humilde taxista, pero el Clan Tojo pronto volverá a pedirle ayuda.

El museo de los minijuegos

Yakuza 5 es un auténtico mercadillo de minijuegos. En él, se pueden encontrar todo tipo de actividades que, lejos de ser para rellenar, pueden ser tremendamente adictivos. Los hay con forma de QTE, de calcular cuándo ejecutar una determinada acción, de posicionamiento espacial, de pura suerte...

PARA COCINAR RAMEN, hay que tener en cuenta que cada cliente quiere un determinado punto de cocción, y los pedidos no tardan en acumularse...

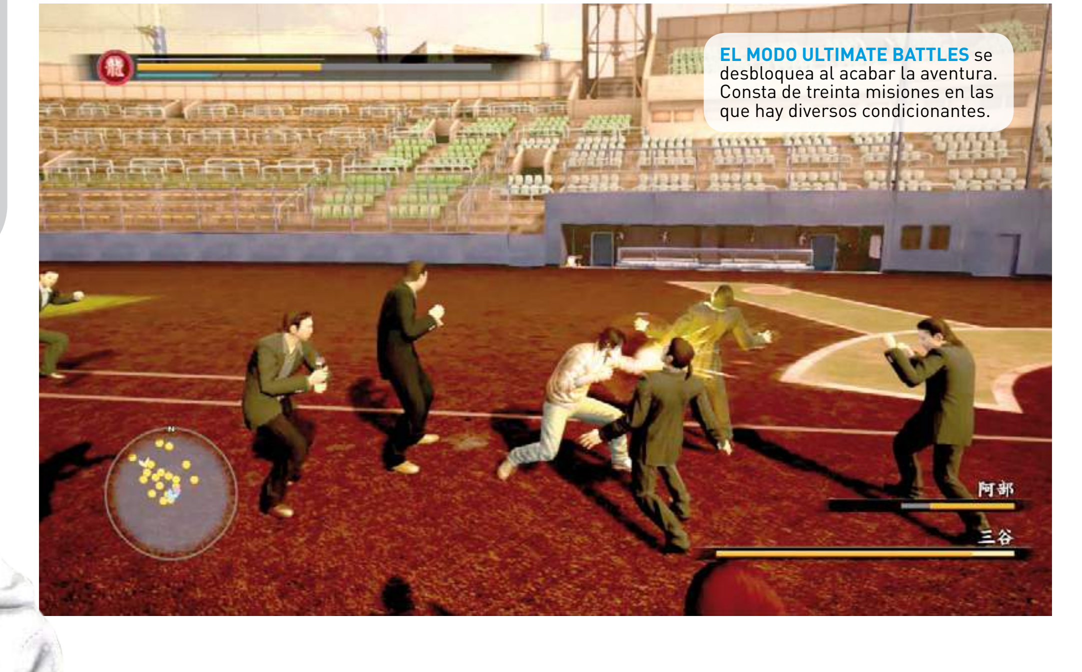
LOS LIGUES CON CHICAS son un clásico de la saga. De cara a ganarnos su confianza, hay que darles buena conversación, agasajarlas con regalos, hacer consumiciones en su local...

HAY PERSECUCIONES en las que tenemos que placar a un personaje que huye y que puede tener información valiosa.

LAS CIUDADES pueden aparecer de día o de noche, aunque no hay un ciclo dinámico. En Tsukimino, todo está nevado.

HAY VIEJOS CONOCIDOS de las entregas previas que sirven para plantear misiones secundarias y numerosos guiños.

HAY SITUACIONES HILARANTES, como el rodaje de una película de zombis. ¿Quién no se acuerda de *Dead Souls*?



EL MODO ULTIMATE BATTLES se desbloquea al acabar la aventura. Consta de treinta misiones en las que hay diversos condicionantes.

Haruka

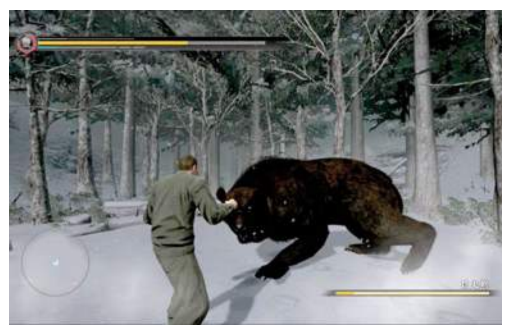
La ahijada de Kazuma es controlable por primera vez en la saga. Convertida ya en una adolescente, su sueño es convertirse en una estrella del pop.

inspiradas en Fukuoka, Sapporo y Nagoya, respectivamente. Esas tres urbes, igual que Kamurocho y Sotenbori, dos viejas conocidas, están llenas de cosas que hacer. En ese sentido, cada ciudad está asociada, por lo general, a sólo uno de los personajes, pero hay ciertas misiones secundarias que aparecen en todas, como participar en un torneo de lucha, fotografiar puntos turísticos o buscar restaurantes de interés.

Una parte fundamental de *Yakuza 5* son los combates, que siguen la línea de siempre, pero con un modo "turbo" aún más espectacular. Cada personaje tiene un estilo muy diferenciado que hay que tener en cuenta a la hora de afrontar los multitudinarios combates, que incluyen jefes finales muy duros de roer. Haruka no protagoniza combates físicos, pero sí batallas musicales realmente divertidas. Además, hay más minijuegos, e incluso soporte para jugar algunos a dobles (en el caso de la recreativa de *Virtua Fighter 2*, hay hasta duelos online).

AL SER DE 2012 Y DE PS3, puede que el apartado técnico no llame la atención todo lo que

EL APARTADO TÉCNICO es de lo más bestia que se ha visto en PS3, y eso que el juego es de 2012. La calidad de los vídeos es tremenda.



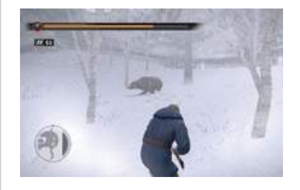
■ YAKUZA 5 ES UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA HISTORIA DE PS3 ■

EL CLUB SEGA cuenta con las recreativas de *Virtua Fighter 2* y *Taiko Drum Master*. Una vez acabada la aventura, es posible jugar a dobles.

Benditas sean las japonesadas

Una de las novedades de esta entrega es que algunos personajes tienen asociadas ciertas tareas secundarias que huyen de lo rutinario y que dan una gran variedad a la aventura. Hay algunas misiones que es obligatorio llevar a cabo para avanzar, pero, por lo general, se trata de encargos optativos. De primeras, suenan muy estrambóticos, pero resultan muy divertidos.

TAXISTA. Kazuma conduce un taxi, ya sea para llevar clientes o para competir en carreras ilegales. Hay que evitar dar frenazos, poner el intermitente...



CAZA. Saejima tiene acceso a una montaña nevada donde, escopeta en mano, puede cazar osos, conejos, ciervos... También hay refugios por reconstruir.

POP IDOL. Haruka participa en eventos para aumentar su fama: estrechar manos, salir en programas de televisión, colaboraciones con cómicos...

debería, pero estamos ante una superproducción, algo que se observa en el modelado de los personajes y en la recreación de las ciudades. Se aprecia algo de "popping" cuando vamos andando por la calle y hay algún tirón de "frames", pero en general el acabado es excelente. En cuanto al apartado sonoro, las voces están en japonés, pero la banda sonora tiene momentos brillantes.

Ha tardado en llegar, pero *Yakuza 5* es una de las mejores experiencias que hemos disfrutado en mucho tiempo. El catálogo de PS3 tiene una nueva y brillante joya. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El desarrollo,** tan variado como original: exploración, combates, minijuegos, vídeos...

■ **Los personajes** son muy carismáticos, y no sólo los principales. Hay cerca de 50 que tienen peso en la historia.

Lo peor

■ **Sólo es digital,** a lo que hay que añadir que llega con tres años de retraso, con voces en japonés y textos en inglés.

■ **Hay fallitos gráficos,** como "popping" y algunas caídas de la tasa de imágenes.

Alternativas

- **Yakuza 4** no es tan vasto, pero merece mucho la pena.
- **Sleeping Dogs** tiene cierto aire en cuanto a su ambientación mafiosa-asiática, aunque es más "sandbox".
- **GTA V** es uno de los títulos imprescindibles que hay en PS3.

■ **GRÁFICOS** La recreación de Japón es brutal, como la calidad de los vídeos. Hay algún tirón y "popping" al ir andando.	90
■ **SONIDO** Las voces tienen una gran potencia, pero están sólo en japonés. La banda sonora tiene momentazos.	80
■ **DURACIÓN** Sólo la historia ya dura 35 horas, a las que hay que sumar varias decenas más para las tareas secundarias.	95
■ **DIVERSIÓN** El desarrollo toca todo tipo de palos de una forma que no es comparable a la de ninguna otra saga.	96
PUNTUACIÓN FINAL	**93**

Valoración

Llega con retraso y sólo en formato digital, pero es una de esas joyas que nadie debería perderse. Su guión es digno del cine, su desarrollo aúna mecánicas de todo tipo, la recreación de Japón es una delicia... La yakuza os dejará tatuados de por vida.

18 ■ FPS táctico ■ Ubisoft ■ 1-10 jugadores ■ Castellano ■ Desde 59,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

LA DIFICULTAD es una de las señas de identidad de la saga. En modo realista, los terroristas suponen un desafío enorme.

Los hombres de Harrelson

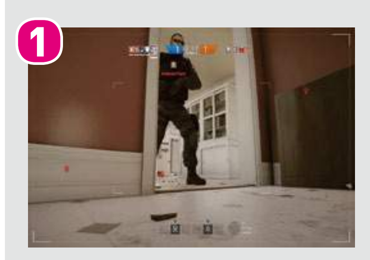
RAINBOW SIX SIEGE

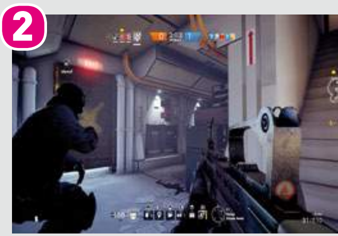
Después de dedicarle un buen número de horas a esto de los asedios, nos hemos convertido en auténticos expertos en la seguridad del hogar.

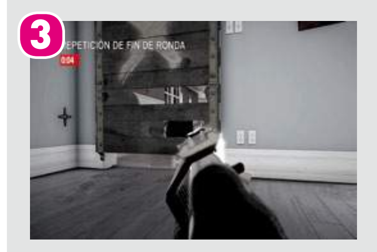
■ **TRAS SIETE AÑOS EN SILENCIO,** la saga *Rainbow Six* vuelve a la palestra con *Siege*, nueva entrega para consolas y PC que mantiene la esencia (acción táctica y disparos realistas, nada de esponjas de balas) y, al mismo tiempo, la adapta a los tiempos que corren, centrándose especialmente en los modos multijugador online.

En este sentido, lo primero que llama la atención es la desaparición total del modo campaña; existen un par de videos (protagonizados por la actriz Angela Bassett) en los que se nos cuenta muy por encima quiénes somos y por qué estamos aquí, pero es muy evidente que en Ubisoft han querido centrarse casi completamente en la experiencia online, buscando hacerse un hueco en el mercado en alza de los eSports. Y lo cierto es que la propuesta de *R6S* tiene papeletas de sobra para atraer la atención de los jugadores que buscan una experiencia competitiva y, sobre todo, diferente a todo lo que hay en el mercado.

➔**LA ESTRATEGIA Y LA COMUNICACIÓN** entre jugadores es esencial, y uno de los pilares fundamentales de la experiencia. Planear ataques y llevarlos a cabo de forma exitosa resulta extremadamente gratificante, pero parte de la "magia" se pierde si no nos comunicamos con el resto del equipo (algo que suele suceder cuando no jugamos con nuestros colegas). Además, tres modos de juego saben a muy poco, y tarde o

1 

2 

3 

EL ASEDIO COMO FORMA DE VIDA

Cada partida se divide en tres fases que cambian en función de si formamos parte del equipo atacante o el defensor. En *Rainbow Six Siege* no hay terroristas: solo operadores.

1. PREPARACIÓN. Los atacantes usan drones para localizar la posición del equipo rival y el objetivo (la bomba, el rehén...). Los defensores protegen su ubicación reforzando puertas y ventanas, colocando trampas...

2. BÚSQUEDA. Esta es la fase más tensa: los defensores esperan en silencio el ataque, tratando de adivinar por dónde aparecerá el equipo rival. Estos, por su parte, juegan con cierta ventaja si ya conocen la ubicación del objetivo.

3. ACCIÓN. Aquí se resuelve todo, y aunque la ejecución de las fases previas juega un papel determinante, ser hábiles puede darle la vuelta a la partida.

Operadores

Son las clases de *R6S* y cuentan con habilidades únicas. Hay 20 en total, pero en un futuro llegarán más como DLC.

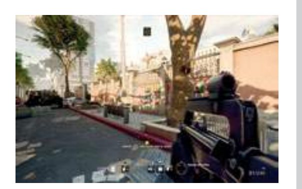
LOS AGUJEROS DE BALA no están sólo para aportar realismo: podemos utilizarlos para espiar al enemigo.

SE ELIGE POR VOTACIÓN el punto del mapa en que aparecemos al empezar la partida. Pura estrategia.

EL RAPEL es una de las muchas maniobras disponibles para pillar al enemigo por sorpresa. ¡Incluso podemos entrar de una patada!

A la caza del lobo solitario

Rainbow Six Siege no cuenta con el clásico modo historia para un solo jugador, algo que no podemos evitar echar de menos (¡dónde han quedado la intriga y el espionaje de Tom Clancy!). Por suerte, para despejarnos de tanta contienda online tenemos los siguientes modos.



SITUACIONES. Diez misiones que permiten familiarizarnos con los mapas, controles y las habilidades de cada operador.

CAZA AL TERRORISTA. Nos enfrentamos a terroristas, rescatamos rehenes o desactivamos bombas.

LA REPUTACIÓN nos permite comprar nuevos operadores, pero cuantos más adquirimos, más pasan a costar, así que hay que elegir con cuidado cuál se adapta mejor a nuestro estilo de juego. También es posible personalizar las armas, aunque de una forma bastante ligerita...

temprano es inevitable cansarse de repetir una y otra vez los mismos tipos de objetivos en los mismos mapas de siempre.

Por otro lado, el apartado técnico deja mucho que desear (en PC corre a 60fps estables, mientras que en consolas sólo lo hace en el modo PVP), pero hay que reconocer que la destrucción de los escenarios es espectacular.

Si Ubisoft cumple y mantiene viva la comunidad con nuevo contenido gratuito, *Rainbow Six Siege* podría dar el mazazo y convertirse en la nueva estrella de los campeonatos multijugador. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La tensión** presente en cada partida y lo divertidas que resultan cuando hay compenetración.
- **La destrucción** de los escenarios y el mundo de posibilidades que abre.

Lo peor

- **Le falta contenido** para mantenernos enganchados durante mucho más tiempo.
- **La personalización** y el sistema de progresión, muy simples. Gráficamente deja mucho que desear.

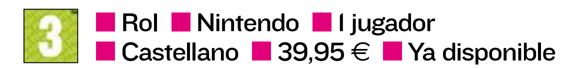
Alternativas

- **CoD: Black Ops 3.** Varias campañas, multijugador eterno... En lo que a contenido se refiere, no tiene rival.
- **Battlefield: Hardline.** Una propuesta multijugador menos arriesgada e innovadora, pero igual de entretenida.

GRÁFICOS Salvando la destrucción de los escenarios, luce a un nivel muy bajo. En consola no todo corre a 60fps.	75
SONIDO La música no es gran cosa, pero los sonidos están muy logrados y crean una atmósfera de tensión brutal.	78
DURACIÓN Jugando con amigos puede enganchar lo que no está escrito. En solitario, sin embargo, es otro cantar...	79
DIVERSIÓN Una propuesta diferente, que nos obliga a pensar cada movimiento e ir con pies de plomo.	84
PUNTUACIÓN FINAL	**79**

Valoración

Pese a sus carencias, el arrojo de Ubisoft con *R6S* es digno de aplauso. Su propuesta, más "sesuda" que la del resto de FPS, hará las delicias de los que busquen una experiencia tan profunda y exigente como original y divertida.



MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS. combina lo mejor de las dos sagas roleras de Mario: *Paper Mario* y *Mario & Luigi*.

El mismo rol de Mario, en otro papel

MARIO & LUIGI PAPER JAM BROS.

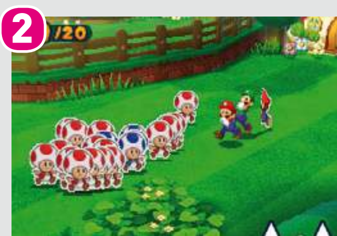
Puede que a Mario siempre le toque el papelón de rescatar a Peach y que su rol sea el de salvador, pero sobre el papel, cuando Nintendo se pasa al rol, la calidad está garantizada.

■ **LA COCINA DE FUSIÓN NINTENDERA** sigue con los fogones a pleno rendimiento. Esta vez nos han preparado un plato que mezcla las dos sagas de rol protagonizadas por Mario: *Mario & Luigi* y *Paper Mario*. Y todo por culpa de Luigi, para variar, que ha abierto sin querer un libro mágico que ha inundado, cual Diluvio Universal, el Reino Champiñón con todos los personajes (o la mayoría, porque Luigi no aparece) del universo de papel de Mario.

➔**EL DESARROLLO** mezcla los combates de la saga *Mario & Luigi* con una exploración a medio camino entre *Paper Mario* y un Mario 3D normal. Vuelven los ataques tándem que vimos en *Dream Team Bros.* a los que se suman los ataques trío gracias a la incorporación del tercero en discordia, Mario de papel.

El ritmo y el tempo con el que pulsemos los botones son la clave del éxito en los combates por turnos. Cada nuevo ataque es un minijuego (tanto, que incluso podemos jugarlos en una especie de casino para estirar sus mecánicas al máximo) e incluso los esquives, bloqueos y demás acciones típica en un JRPG requieren de nuestra participación.

➔**LA VARIEDAD DE MECÁNICAS** a las que hacemos frente: combates por turnos, plataformas, algunos puzles, juegos de habilidad, carreras, batalla de cartoñecos (muñecos de cartón gigantes) en escenarios 3D, gestión de una baraja de cartas que podemos usar en combate (incluso aportando ata-



LA COCTELERA MÁS ROLERA

Esta nueva entrega fusiona los dos universos roleros de Mario meclando las virtudes de ambas sagas. Todo junto, forma un pack realmente adictivo y variado:

1. COMBATES POR TURNOS. En vez de dejarnos como jugador pasivo y contemplativo, como hacen otros JRPG's, aquí nos toca estar muy atentos para pulsar los botones en el momento adecuado y así hacer más daño o esquivar los ataques rivales.

2. DESARROLLO VARIADO. El juego dura unas 40 horas y no hay momento en el que no nos sorprendan con una nueva mecánica de juego: un nuevo ataque enemigo, un nuevo minijuego, un puzle, carreras,... y mucho más.

3. HISTORIA CON HUMOR. La trama en sí no puede ser más simplona ni despertar menos interés pero los choques entre los personajes de ambos universos, el tridimensional y el de papel, consigue levantarnos más de una sonrisa durante el juego.

Paper Mario

Mario de papel aparece en el Reino Champiñón para ayudar a sus rechonchos y tridimensionales colegas de bigote, Mario y Luigi.

EN LA EXPLORACIÓN también vamos desbloqueando nuevas habilidades pero los escenarios son muy lineales.

LOS ATAQUES TRÍO son los más poderosos del juego. Además, nos proponen los minijuegos más elaborados.

El rol debe ser así de variado

A muchos les enganchará por sus sistema de combates, en los que el ritmo y el tempo con el que pulsamos los botones son fundamentales, pero lo que más nos ha gustado es que el desarrollo está salpicado con momentos distintos que aportan muchísima más variedad a la aventura:

UN EXÁMEN que repasa nuestros conocimientos sobre el universo Mario y sobre el propio juego es perfecto para los que van de eruditos por ahí.

EN ESTE MINIJUEGO DE PUZLES tenemos que romper los bloques de piedra para liberar a los pobres Toads sin aplastarles con las rocas.

LOS COMBATES CONTRA JEFES FINALES son los mejores del juego. Siempre hay nuevas mecánicas que cambian todo.

LAS BATALLAS DE CARTOÑECOS nos enfrentan, en escenarios totalmente 3D, contra los esbirros de Bowser, que también cuentan con versiones gigantescas de cartón de sus personajes más conocidos. La verdad es que son batallas algo aburridas y repetitivas, pero no hay muchas.

ques de nuestros Amiibo del universo Mario) y mucho más, son los culpables de que no lleguemos nunca a aburrirnos, pese a que la trama es quizás la más floja en la historia de ambas sagas roleras.

Las pocas opciones de personalización de las habilidades de nuestros tres héroes (con subidas y mejoras prácticamente automáticas), un apartado gráfico poco evolucionado y, sobre todo, la linealidad de su desarrollo y de la exploración de los escenarios son los únicos obstáculos que tiene este gran juego de rol para convertirse en una aventura sobresaliente. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La variedad de mecánicas** es brutal y no deja de sorprendernos en ningún momento.
- **Los combates por turnos** son muy participativos, algo poco común en los JRPG.

Lo peor

- **Es demasiado lineal,** tanto en el desarrollo en sí como en la exploración.
- **La trama** no puede ser más obvia y no consigue engancharnos en ningún momento de la aventura.

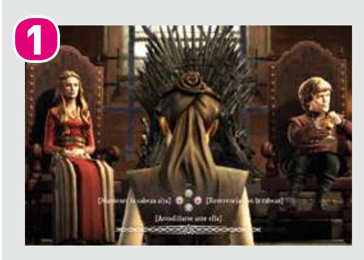
Alternativas

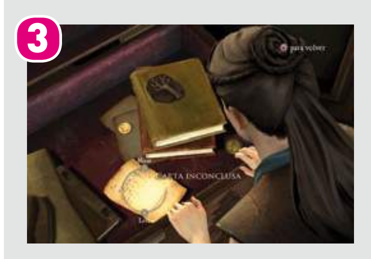
- **M&L Dream Team Bros.** es lo más parecido, aunque era más flojo en cuanto a opciones de combate.
- **Fire Emblem: Awakening** es más estratégico y complejo y quizás por eso mismo, y su historia, es mejor opción.

GRÁFICOS Muy parecidos a los de *Mario & Luigi Dream Team Bros.* Tanto se parecen, que se han quedado anticuados.	86
SONIDO Los efectos de sonido y la música tienen momentos muy buenos pero no tan perfectos como otras veces.	85
DURACIÓN Unas 40 horas más que respetables, pero muy poca, o casi nula, rejugabilidad para ser un juego de rol.	87
DIVERSIÓN La variedad de mecánicas, junto al tenernos siempre jugando y no mirando, se llevan la palma.	90
PUNTUACIÓN FINAL	**89**

Valoración

Mario & Luigi Paper Jam Bros. cumple con su papel a la perfección pero la falta de grandes novedades, su linealidad y su floja trama lo separan del olimpo de los juegos de rol. Eso sí, la variedad es realmente bestial y muy adictiva.





¡IRON FROM ICE! EN PONIENTE

La primera temporada de Juego de Tronos de Telltale Games acaba de llegar en formato físico para poner el destino de Poniente en nuestras manos. Que el pulso y la templanza no te tiemblen o todo acabará como la inolvidable y dolorosa "Boda Roja".

1. CHARLAS DE PALACIO. A lo largo de la aventura viviremos muchos momentos de conversaciones y toma de decisiones para vivir las auténticas intrigas de los Siete Reinos.

2. EMPUÑA TU ESPADA. Estamos en guerra y tendremos que alzar nuestra espada para defendernos. Se basa en Quick Time Events, joystick incluido.

3. BUSCA Y ENCONTRARAS Aunque la exploración se ha reducido al máximo, en algunos escenarios podemos cotillear objetos para profundizar un poco más en la historia. No hay rompecabezas.

18 ■ Aventura ■ Telltale Games ■ 1 jugadores ■ Castellano ■ 34,95 € ■ Ya disponible ■ Contenido:

RECORRE LOS SIETE REINOS y vive las desventuras de la casa Forrester. No faltarán caras conocidas en nuestro periplo...

Gloria y honor para la casa Forrester

GAME OF THRONES SEASON 1

Las intrigas de la serie de HBO (y las novelas de George R. R. Martin) inspiran una aventura que demuestra que en Poniente nada es sencillo.

■ **TELLTALE GAMES** nos lleva a Poniente para acompañar a varios miembros de la familia Forrester, nobles del Norte que no tienen nada que envidiar a los Stark, y así conocer un punto de vista diferente de la Guerra de los Cinco Reyes. Dividida en seis episodios, la acción transcurre en paralelo a los acontecimientos de la serie de HBO por lo que, aunque se puede jugar a la aventura sin haber visto la ficción, es recomendable conocerla para profundizar en el argumento y no sufrir "spoilers". Una aventura épica que se integra a la perfección con el universo de Juego de Tronos y en la que no faltan muchas conversaciones y confabulaciones (para dotarla de todo el sabor de la serie) a lo largo de las 10-12 horas que puede dar de sí la aventura.

➔**EN FUNCIÓN DE NUESTRAS ELECCIONES**, los hechos se desarrollan de una manera ligeramente diferente y los giros argumentales pueden aparecer en cualquier momento de una forma dramática.

También tenemos momentos de acción que, como suele ser habitual, se resuelven con Quick Time Events, con un desarrollo algo más lento para que no sepamos que botón apretar hasta el último instante. Eso sí, se echa en falta algo más de exploración y algún puzle más, un defecto que hace que tenga un ritmo irregular, aunque por suerte va de menos a más. Empieza muy lento al querer explicar todo

Asher

Es uno de los 5 personajes de la casa Forrester que manejamos. Segundo hijo de Lord Forrester, vive exiliado en Essos y es todo un pieza.

ESSOS es una de las localizaciones famosas de "Juego de Tronos" que aparecen en el título de Telltale Games.

TOMA UNA DECISIÓN: nuestras alianzas están en juego y de nosotros depende el camino que queremos tomar.

LOS PERSONAJES PRINCIPALES están bien construidos y logras empatizar con ellos. Sus tramas están hiladas a la perfección.

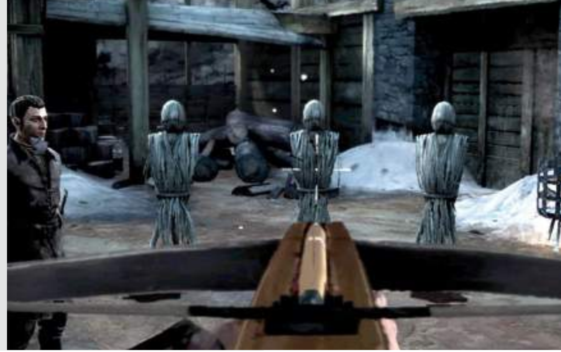
Un homenaje al fenómeno

Game of Thrones: A Telltale Games Series es el juego que mejor adapta del universo creado por George R.R. Martin. Y, además, es un homenaje a la serie de la HBO al incluir elementos propios de la ficción y aparecer algunos de los actores que han prestado su voz y cara a sus personajes.

FIEL A LA SERIE. La estética se ha respetado al máximo y eso se nota hasta en detalles como la cabecera que abre cada uno de los seis episodios.

CÓDEX. Si no sabemos quién es quién, podemos visitar el códex y conocer mejor a los Forrester, sus aliados y enemigos.

¡ESTAMOS EN GUERRA! Aunque lo más importante son los diálogos, no faltan los momentos de acción con QTE que son muy lentos para que sientas el filo de la espada en el gaznate. Se ha intentado innovar con algunas mecánicas como el uso de la ballesta.



al detalle, pero al acercarse al final, la trama y el ritmo cambian por completo y la tensión aumenta.

→UNO DE SUS PUNTOS FUERTES es que los personajes están muy bien construidos y llegas a empatizar con ellos. Además, aunque cada uno cuenta una parte de la historia, sus tramas están perfectamente hiladas, aportando su granito a la historia de violencia, lealtades, amor, sangre y fuego digna del universo creado por George R.R. Martin. Si eres fan no te dejará indiferente y, además, ya hay segunda temporada a la vista... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

■ **El personaje de Mira** Forrester y sus enredos son de lo mejor que ofrece el juego.

■ **La libertad de decisión** y variedad de finales. Existen pequeñas variantes en función del camino que tomamos.

Lo peor

■ **El motor gráfico** está obsoleto y ciertas animaciones resultan... "acartonadas".

■ **Final abierto:** no vemos el verdadero desenlace de la Casa Forrester. El último episodio no cierra la trama.

Alternativas

• **The Walking Dead,** también de Telltale, recrea la serie de zombies con unos mimbres similares..

• **Tales from the Borderlands:** gran aventura de Telltale, pero con ideas propias como vivir la trama con dos personajes.

■ **GRÁFICOS** Ciertos entornos son bellos, pero algunos acabados, detalles y animaciones chirrían demasiado. **69**

■ **SONIDO** Gran calidad tanto en el doblaje (en inglés) como en los efectos y melodías. Los textos están en castellano. **85**

■ **DURACIÓN** Seis episodios que dejan 10-12 horas. Es un título que se puede rejugar para ver los ligeros cambios. **78**

■ **DIVERSIÓN** Ritmo irregular, aunque el tramo final es de infarto. Trama interesante y profunda que engancha. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 79

Valoración

Profunda narrativa, muchas conversaciones, más acción de lo habitual y decisiones muy difíciles de afrontar hacen que este viaje a Poniente merezca la pena. Una aventura épica a pesar de sus altibajos en el ritmo.

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.

PS4 | BEYOND: DOS ALMAS

LA ÚLTIMA AVENTURA de Quantic Dream y David Cage en PS3 acaba de saltar, dos años después de su lanzamiento original, a PS4. Una aventura con marcados tintes cinematográficos en los que seguimos la vida de Jodie, una joven conectada a Aiden, un ser espiritual. Seguimos su evolución desde que apenas es una niña hasta que se convierte en una mujer adulta, a través de diálogos con otros personajes, tomando decisiones, interactuando con el entorno y superando Quick Time Events para los momentos de acción (huídas, combates...). Esta remasterización se mueve a 1080p y 30 fps, además de añadir mejoras visuales que permiten apreciar hasta el último detalle de los personajes. Y no solo eso. También se ha revisado la dificultad de los momentos de acción (ahora más complicados) y se han añadido opciones como poder jugar la aventura en orden cronológico, algo que el original de PS3 no permitía. Si no lo jugaste en PS3, merece la pena...

Valoración Un remaster pensado para quienes no lo jugaron, porque no aporta nada novedades de peso ni en trama ni en sistema de juego. **85**

PS4 - XO | DEADPOOL

EL PERSONAJE MÁS PIRADO de Marvel protagonizó un juego de acción en la anterior generación, que ahora ha sido adaptado a PS4 y Xbox One con mejoras como un frame rate más estable. Una chaladura con combos y situaciones hilarantes que te arrancará más de una sonrisa (sobre todo si eres fan del personaje), aunque técnicamente no se aprecia un salto abismal respecto a PS3/360, es algo repetitivo y con una curva de dificultad con picos, irregular. Al menos sus textos siguen estando muy bien traducidos.

Valoración Un juego que no marcará un antes y un después en los títulos de superhéroes, pero su hilarante humor te atrapará. **64**

PS4 - PC | NUBLA

EL ESTUDIO INDIE GAMMERA NEST, junto al museo Thyssen de Madrid, han alumbrado una experiencia atípica, que nos invita a vivir una aventura (sin ningún tipo de trama) en el interior del museo y "entrando" en algunas de sus obras. Es como una aventura gráfica pero, al mismo tiempo hay toques plataformeros, minijuegos, recolección de ítems... El juego entra por los ojos, aunque es cierto que resulta un poco tosco, tiene bugs y es corto (en 2 horas lo habrás completado), pero al menos es "algo" distinto.

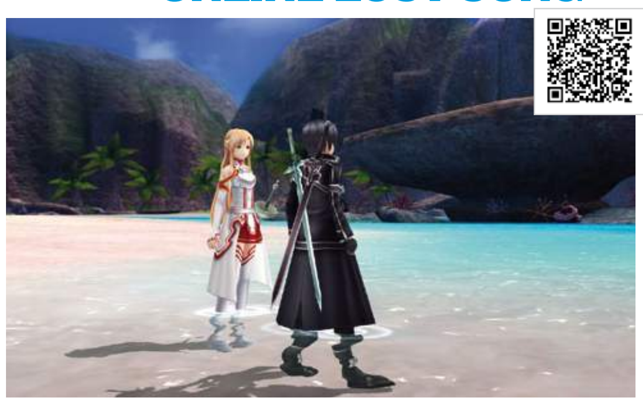
Valoración Un título con cierto valor educativo, distinto y arriesgado... aunque no está bien pulido y es algo corto.

PS4-One-PC | DARKSIDERS II DEATHINITIVE EDITION

EL MEJOR "CLON" DE ZELDA que se puede encontrar para las consolas que no son de Nintendo (y el PC) vuelve dos años después con una remasterización que dista de ser perfecta. Aunque los gráficos han mejorado algo (texturas, efectos de luz...), lo cierto es que el juego no se mueve a 60 fps (incluso sigue habiendo ralentizaciones), además de seguir teniendo un control de la cámara mejorable. Incluye su DLC, sí, pero no tiene ningún aliciente nuevo si ya lo jugaste en su día. Aún así, una gran aventura, que se merecía un poco más en su remasterización.

Valoración Sigue siendo una gran aventura, aunque tras el remaster retiene algunos problemas y no luce como debiera. **78**

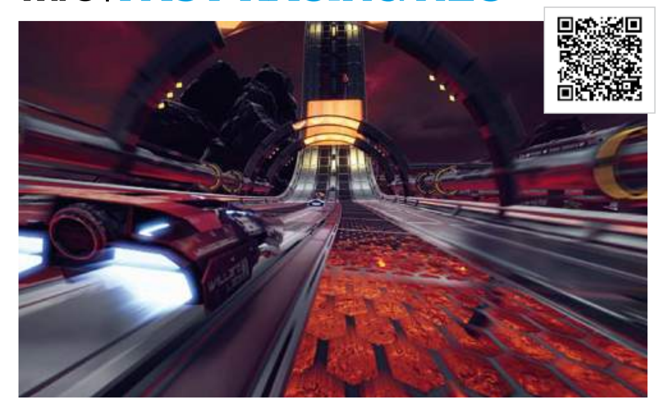
PS4-Vita | SWORD ART ONLINE LOST SONG



LA SERIE DE NOVELAS y manganimes vuelve a consolas por tercera vez apostando por los elementos que le han granjeado una legión de fans: los combates y los diálogos con estética manga. Un desarrollo que peca de ser algo repetitivo, una baja dificultad y una calidad técnica discreta en PS4 le hacen bajar unos cuantos enteros, aunque el multijugador online cooperativo y competitivo le salva.

Valoración Un juego hecho por y para fans de SAO, aunque para el resto puede pecar de simple. En Vita da algo más el pego. **63**

Wii U | FAST RACING NEO



SIGUIENDO LA ESTELA DE CLÁSICOS como F-Zero, este título digital de Wii U recupera el tono arcade y futurista de la mítica saga de velocidad de Nintendo y aunque no llega a alcanzar las mismas cotas de excelencia, se queda muy cerca. Es muy, muy rápido, con una dificultad elevada que puede llegar a frustar, pero que exhibe una gran calidad en el diseño de los circuitos y algunos detalles originales, como dos tipos de turbo. Un arcade "como los de antes".

Valoración Un frenético arcade que regresa mejorado, con un vistoso efecto 3D, para hacer felices a los más veteranos. **87**

PS4-PS3-Vita | DRAGON FIN SOUP

UN EXTENSO RPG MEZCLADO con toques de "Roguelike" y grandes dosis de humor (la prota es una caperucita con problemas de humor y alcohol), aunque es difícil y la trama no llega a enganchar.

Valoración Un RPG que aún con buenas ideas no termina de enganchar por trama, fallos en IA... **72**

Wii U-Wii-3DS | RODEA THE SKY SOLDIER

LO NUEVO DE YUJI NAKA, el padre de Sonic, es una aventura de acción en la que una de las principales mecánicas es volar y combatir en el aire... aunque en Wii U el control no nos ayuda mucho.

Valoración Sin traducir, con un control duro... Hasta el creador ha dicho que mejor jugarlo en Wii... **65**

PS4-One-Vita | HANDBALL 16

EL BALONMANO por fin tiene representación en consola y, aunque cuenta con las licencias de ligas europeas como ASOBA, lo cierto es que el juego no está a la altura ni en lo técnico (recreación de jugadores, física del balón...), ni en control, modos, etc..

Valoración Un simulador que no aplica todas las reglas del deporte, que carece de modos, tutorial... **60**

MAPAS/MODO

DOS MAPAS basados en Jakku y un nuevo modo son los añadidos del primer contenido gratuito de *Battlefront*.

STAR WA BATTLEFRONT

PS4 | Gratis - 1,4 GB

La Batalla de Jakku

TRAS LA SEMANA DE EXCLUSIVIDAD para quienes reservaron el juego, ya está disponible para todos el primer DLC gratuito de *Star Wars Battlefront*, que introduce el planeta Jakku, dos mapas ambientados en él y un nuevo modo de juego, llamado "Punto de Inflexión". En este planeta podremos recrear una batalla crucial entre el Imperio y los rebeldes, una batalla que dejará el planeta como podemos verlo en el "Episodio VII". El modo, por su parte, ofrece batallas 20 vs 20, en el que los rebeldes deben arrebatar 3 posiciones a los imperiales luchando contra el crono para poder llegar al asalto final. Divertido (y gratis).

VALORACIÓN ★★★★★

VEHÍCULOS/RETOS

THE CREW

PS4-XO-PC
Precio: 29,95 €
Espacio: -- MB

Wild Run

TRAS LA ACTUALIZACIÓN gratuita que mejoró la calidad visual del juego llega este "carillo" DLC que añade nuevas disciplinas (motos, monster trucks...). Con las motos puedes rejugar las misiones del modo historia, mientras que con el resto puedes participar en la Cumbre, retos que se actualizan.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VARIOS

BATMAN ARKHAM KNIGHT

PS4-XO-PC | 1,99 € - Desde 100 MB

Batman vs Superman 2016

YA PUEDES PROBAR el batmóvil y el bat-traje de la nueva película de Batman, que no se estrenará hasta el año que viene. Además, también puedes descargar una versión de Enigma del batmóvil, una "aventurilla" para Robin, otra para Catwoman...

VALORACIÓN ★★★★☆

VEHÍCULO

WRC45

PS4-XO-PC | 2,99 € - 11 MB

WRC Concept Car S

YA PUEDES PROBAR un prototipo creado en exclusiva para el videojuego con licencia oficial del campeonato de rallies. Se trata del Concept Car S, una bella y veloz bestia del asfalto que podrás pilotar en los modos Rally rápido y Etapa rápida.

VALORACIÓN ★★★☆☆

PERSONAJES

LITTLEBIGPLANET

PS4 | Desde 1,99 € - 30 MB

Doctor Who

LA MÍTICA SERIE DE TV llega también a LBP... o al menos los principales personajes de las últimas temporadas, repartidos en dos packs. A 1,99 € la unidad (o 5,99 € cada pack de 5) puedes llevarte al undécimo y duodécimo doctor, Amy Pond, Clara Oswald, el hombre de media cara o Skovox Blitzer, entre otros.

VALORACIÓN ★★★☆☆

VEHÍCULOS

ROCKET LEAGUE

PS4-XO-PC | 3,99 € - 100 MB

Chaos Run.

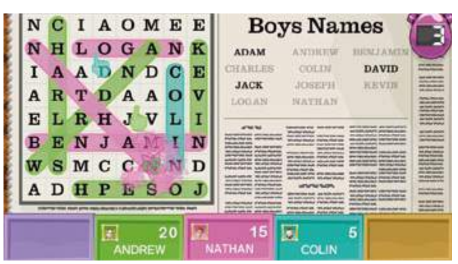
EL ADICTIVO JUEGO de fútbol con coches sigue creciendo, en esta ocasión con dos nuevas máquinas, nuevas pinturas, pegatinas, estelas, accesorios, antenas... Una expansión puramente cosmética, que amplía las posibilidades de personalización, pero que no añade nada realmente nuevo a nivel jugable.

VALORACIÓN ★★☆☆☆

DEMOS

NARUTO SHIPPUDEN 4

Desde el pasado 17 de diciembre está disponible en PSN y Xbox Live la demo de *Naruto SUNS 4*. Esta demo permite revivir el impresionante combate entre Madara y Hashirama, así como comprobar algunas de las novedades que ofrecerá el juego, como entornos destructibles y un renovado y espectacular apartado visual.



WORLD PARTY

Pon a prueba tu destreza con las palabras en este juego de habilidad y rapidez, en el que tendrás que completar crucigramas, palabras cruzadas y otros muchos tipos de juego (28 en total) para ganar. Eso sí, tanto la demo como el juego están en inglés.

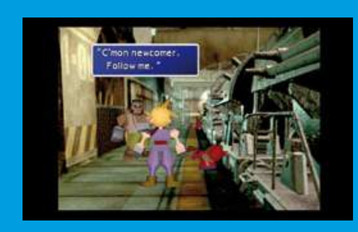
LEGO JURASSIC WORLD

¿Quién dijo que la anterior generación estaba ya muerta? Xbox 360 ha recibido recientemente la demo jugable de uno de los últimos juegos de LEGO, *Jurassic World*. Una demo donde podrás disfrutar de su adictiva jugabilidad, sus puzles...

NOTICIAS

FINAL FANTASY VII DISPONIBLE EN PS4

Durante la pasada PlayStation Experience, algunos esperados títulos digitales se lanzaron sin previo aviso, como la versión HD de *Final Fantasy VII* para PS4 (con hermosos bordes negros). También fue el caso de *Yakuza 5*, *Nuclear Throne*, *Fat Princess*...



ASSASSIN EN VITA

Tras *Assassin's Creed Chronicles: China*, Ubisoft ha confirmado que planea sacar las siguientes entregas, *India* y *Russia* en febrero de 2016 (se lanzará también un pack con los 3). Y no solo eso, en abril también llegarán vía digital a PS Vita.

PS2 en PS4

Los primeros juegos de PS2 "emulados" en PS4 a 1080p y 60 fps y con trofeos ya están disponibles, con precios que oscilan entre los 9,99 € (*Dark Cloud*) y los 14,99 € (*San Andreas*).

MULTIMEDIA

UNCHARTED 4

Gracias a la reciente beta, puedes ver tanto en nuestra web como en los canales de Naughty Dog, extensos vídeos para descubrir tanto las novedades de su multijugador como un nuevo trailer sobre la historia del modo individual.

HYRULE WARRIORS LEGENDS

La versión femenina de Link debutará en *Hyrule Warriors: Legends*, la versión para 3DS. Nintendo ya ha desvelado no solo su apariencia, sino como será jugar con ella gracias a un nuevo trailer.

THIS WAR OF MINE THE LITTLE ONES

También puedes echarle un ojo a los primeros vídeos de gameplay de este prometedor juego de supervivencia en una zona de guerra, que en esta nueva versión nos invitará a proteger a los más pequeños.

SENRAN KAGURA ESTIVAL VERSUS

Las ninjas "pechugonas", como se las conoce vulgarmente, llegarán el año que viene a PS4 y ya puedes ir echando un ojo a cómo serán sus combates, las escenas de vídeo e incluso sus ediciones especiales.

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales

VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Rise of the Tomb Raider	Xbox One - Xbox 360	↑	4	2
2	Metal Gear Solid V: The Phantom Pain	PS4 - One - PC - PS3 - 360	↓	1	4
3	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	↑	7	7
4	Bloodborne	PS4	R	-	1
5	Fallout 4	PS4 - Xbox One - PC	↓	3	2
6	Halo 5: Guardians	Xbox One	↓	2	2
7	Star Wars: Battlefront	PS4 - Xbox One - PC	!	-	1
8	Batman Arkham Knight	PS4 - Xbox One - PC	R	-	1
9	Call of Duty: Black Ops III	PS4 - One - PC - PS3 - 360	!	-	1
10	Ori and the Blind Forest	Xbox One - PC	R	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

LOS MÁS ESPERADOS

1 The Legend of Zelda
Wii U
Se rumorea que podría salir también en NX, pero una cosa es segura: el próximo *Zelda* llegará a Wii U en 2016.
FECHA: 2016

2 Quantum Break
Xbox One
La propuesta de Remedy, que se retroalimentará con una serie televisiva, está cada vez más cerca, y promete romper el espacio-tiempo.
FECHA: 5 DE ABRIL

3 The Last Guardian
PS4
Desde que reapareció en el E3, no se ha vuelto a saber nada, pero hay ganas de ver esta fantasía de Fumito Ueda.
FECHA: SIN CONFIRMAR

4 Cuphead
Xbox One - PC
Con una estética de dibujos animados de los años 30, este título indie, centrado en luchas contra jefes, tendrá una dificultad endiablada.
FECHA: 2016

5 Ratchet & Clank
PS4
La famosa saga de Insomniac vivirá un gran mes de abril, con esta reimaginación del original y con el estreno de una película de animación.
FECHA: 12 DE ABRIL

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... STAR WARS BATTLEFRONT

La valoración de Hobby Consolas (nº 293) fue de 90.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

La Fuerza es intensa en él
Andrés Macho

"Nunca había sido tan emocionante pilotar cazas o manejar soldados del Imperio. Pese a algunas ausencias, el multijugador está pulido y cuidado".

NOTA **93**

Es un juego a medias
Marcos Fernández

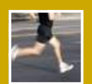
"La ambientación es un espectáculo, igual que los mapas, y tanto villanos como héroes están bien integrados. Falta contenido de la segunda trilogía".

NOTA **85**

LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO		NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	Fallout 4	PS4 - Xbox One - PC	93	95/100 "Ofrece un mundo en el que sumergirse durante meses"	-/40 No disponible	9,5/10 "Una gran aventura que visitar, pese a su endeblez técnica"	9/10 "Tiene todas las bases para engancharte durante días"	9/10 "Te sumerge en el misterio con su promesa de aventura"	-/10 No disponible
2	Yakuza 5	PS3	86	93/100 "Es una de esas joyas que nadie debería perderse"	40/40 No disponible	-/10 No disponible	-/10 No disponible	8/10 "Sus fundamentos te inspiran el deseo de querer ir a Japón"	7/10 "Un juego con un espíritu positivo que logra cautivar"
3	Xenoblade Chronicles X	Wii U	83	93/100 "Uno de los mundos mejor diseñados jamás en un videojuego"	34/40 No disponible	8,2/10 "Un RPG enorme que te tendrá ocupado por mucho tiempo"	7,25/10 "A la larga, no es lo suficientemente profundo ni divertido"	8/10 "Sacia el apetito de exploración como pocos saben hacerlo"	-/10 No disponible
4	Star Wars Battlefront	PS4 - Xbox One - PC	80	90/100 "Como 'fan service', *Battlefront* es un juego imbatible"	33/40 No disponible	8/10 "Tiene problemas, pero lo borda en cuanto a autenticidad"	7,5/10 "Recrea bien el universo de *Star Wars*, pero se queda corto"	7/10 "Su envoltorio es muy bonito, pero sus piernas se tambalean"	-/10 No disponible
5	Rainbow Six Siege	PS4 - Xbox One - PC	77	79/100 "El arrojo de Ubisoft con esta propuesta es digno de aplauso"	-/40 No disponible	7,9/10 "A su esqueleto le falta músculo para formar un cuerpo"	7/10 "Su propuesta táctica no tiene parangón ahora mismo"	8/10 "Da la sensación de que luchas por tu vida, y no por un ratio"	-/10 No disponible
6	Just Cause 3	PS4 - Xbox One - PC	77	87/100 "Tiene fallos, pero también una gran capacidad para divertir"	-/40 No disponible	5,9/10 "Cuando la acción se desata, el rendimiento del juego se hunde"	8/10 "Es difícil no reírse a carcajadas con sus muchas explosiones"	8/10 "Invita a pasar horas probando reacciones de causa y efecto"	-/10 No disponible
7	Project Zero V: Maiden...	Wii U	70	83/100 "Es muy recomendable para los amantes del terror"	33/100 No disponible	7/100 "Sus fantasmas y su maléfica historia lo hacen perturbador"	5,5/100 "Está anegado de mecánicas y escenarios monótonos"	5/100 "Una experiencia mediocre, con elementos que no funcionan"	8/100 "*Maiden of Black Water* explora el terror de lo inevitable"
8	WWE 2K16	PS4 - Xbox One	69	85/100 "Espectáculo e incontables horas de diversión para fans"	-/40 No disponible	8,8/100 "La saga ha dado un gran paso para ser lo que cabe esperar"	6,25/100 "Los gráficos han mejorado, pero no así la jugabilidad"	4/100 "Yuke no ha logrado captar el espíritu de la WWE"	-/100 No disponible
9	Need for Speed	PS4 - Xbox One	68	77/100 "La IA es tan tramposa y falsa que llega a desesperar"	32/40 No disponible	6,3/100 "Bajo su flamante chasis, hay cilindros que no funcionan"	7/100 "Pese a ser un reseteo, no es mejor que lo que había antes"	8/100 "No es perfecto, pero, por momentos, resulta excepcional"	4/10 "El reseteo de la saga ha resultado ser una salida en falso"
10	Mario Tennis: Ultra Smash	Wii U	61	70/100 "Su nula cantidad de modos hace que pierda muchos enteros"	-/100 No disponible	4,8/100 "Una adición deslucida para los juegos deportivos de Mario"	6,75/10 "El núcleo es bueno, pero faltan cosas extracurriculares"	6/100 "Brilla en algunos momentos, pero frustra en otros"	-/100 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

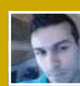


Gran juego para fans

José C. Morales

"Recoge lo bueno de un *Battlefield* e introduce la ambientación de *Star Wars*. La ausencia de campaña y su parco contenido lo alejan de ser sobresaliente".

NOTA 80

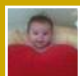


Buenísimo... o normalito

Oliver Diegao

"Es un homenaje en toda regla a *Star Wars*, con un apartado técnico espectacular, pero, como shooter, no está ni siquiera entre los mejores del género".

NOTA 80



Potencia y simpleza

Israel Suárez

"Destaca en todos los apartados técnicos, pero es simplón en cuanto a jugabilidad, con armas sin retroceso ni habilidades que sean clave en las partidas".

NOTA 70

Su precio es excesivo

Javier Contreras

"Como shooter de *Star Wars*, cumple, pero peca de limitado en mapas, modos, héroes, villanos... A DICE le ha faltado dedicación para hacer un juego entero".

NOTA 50

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

RISE OF THE TOMB RAIDER

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción

NUEVO

PLAYSTATION 4

El juego del mes

BEYOND: DOS ALMAS

La remasterización del título de Quantic Dream ya se puede adquirir en formato digital.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €	6	GTA V	94	72,50 €
2	The Witcher 3	95	69,95 €	7	Destiny	94	39,95 €
3	Fallout 4	95	69,95 €	8	Bloodborne	93	69,95 €
4	Batman Ark. Knight	95	69,99 €	9	Project CARS	93	71,99 €
5	The Last of Us Remast.	95	49,95 €	10	Sombras de Mordor	92	69,95 €

XBOX ONE

El juego del mes

JUST CAUSE 3

La versión de Xbox One de *JC3* incluye también la segunda entrega en digital, aprovechando la retrocompatibilidad.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid V: TPP	97	69,95 €	6	GTA V	94	72,50 €
2	The Witcher 3	95	71,99 €	7	Destiny	94	39,95 €
3	Fallout 4	95	69,95 €	8	Project CARS	93	71,99 €
4	Batman Ark. Knight	95	69,99 €	9	Halo 5: Guardians	92	64,95 €
5	Forza Horizon 2	95	59,95 €	10	Sombras de Mordor	92	69,95 €

PLAYSTATION 3

El juego del mes

YAKUZA 5

Ha tardado en llegar, pero esta aventura es una de las mejores experiencias que ha habido nunca en PS3.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	The Last of Us	95	39,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	Bioshock Infinite	95	19,95 €
3	Uncharted 3	96	19,95 €	8	Castlevania LoS 2	95	49,95 €
4	Red Dead Redemption	96	19,95 €	9	Gran Turismo 5	95	19,95 €
5	Metal Gear Solid 4	96	19,95 €	10	Yakuza 5 (!)	93	39,99 €

XBOX 360

El juego del mes

JUEGO DE TRONOS

La primera temporada de esta aventura ya está completa, así que se acaba de lanzar la esperada versión física.

Imprescindibles

1	GTA V	99	59,95 €	6	Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2	Skyrim	96	19,95 €	7	CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
3	Red Dead Redemption	96	19,95 €	8	Gears of War 3	94	19,95 €
4	Bioshock Infinite	96	19,95 €	9	Halo 4	94	29,95 €
5	Castlevania LoS 2	95	49,95 €	10	Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS

El juego del mes

MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS

Dos de las subsagas de Mario se dan la mano en este título, lanzado antes de lo previsto.

Imprescindibles

1	Super Smash Bros	96	44,95 €	6	Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
2	Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €	7	Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
3	Pokémon X / Y	94	44,95 €	8	Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4	Zelda: A Link Between...	94	44,95 €	9	Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
5	Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €	10	Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA

El juego del mes

NUCLEAR THRONE

Los juegos indies son el gran sostén de PS Vita, y este "roguelike" de mutantes da buena cuenta de ello.

Imprescindibles

1	Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €	6	Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2	Street Fighter X Tekken	93	49,95 €	7	Little Big Planet	90	19,95 €
3	Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €	8	Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4	Dragon's Crown	92	39,95 €	9	Need for Speed Most W.	90	19,95 €
5	A. Creed III Liberation	91	29,95 €	10	Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U

El juego del mes

XENOBLADE CHRONICLES X

Monolith ha firmado un RPG tan vasto como bello. Viajar por Mira es una auténtica delicia.

Imprescindibles

1	Super Smash Bros	97	59,95 €	6	Yoshi's Woolly World	92	47,95 €
2	Bayonetta 2	95	47,95 €	7	Xenoblade Chron. X (!)	92	59,95 €
3	DKC Tropical Freeze	93	47,95 €	8	Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
4	Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €	9	Mario Kart 8	91	59,95 €
5	Super Mario 3D World	92	59,95 €	10	Splatoon	90	39,95 €

PC

El juego del mes

RAINBOW SIX SIEGE

Terroristas y fuerzas del orden se enfrentan en este shooter de marcado tono táctico.

Imprescindibles

1	Diablo III	98	39,95 €	6	Mass Effect 3	96	19,95 €
2	L.A. Noire	98	19,95 €	7	The Witcher 3	95	61,99 €
3	StarCraft II	98	39,95 €	8	Fallout 4	95	59,95 €
4	Metal Gear Solid V: TPP	97	59,99 €	9	StarCraft II: Legacy...	95	39,95 €
5	Star Wars: Old Republic	97	12,95 €	10	Batman Ark. Knight	95	49,99 €

→ LOS CINCO MEJORES JUEGOS DE...

la saga Yakuza

La última gran creación de Sega, tremendamente infravalorada en Occidente, acaba de cumplir su décimo aniversario y repasamos algunos de sus hitos.

PS3 39,99 €

1 YAKUZA 5

Recién lanzada en Occidente, esta entrega es, sin duda, la más vasta de la saga, lo que le valió recibir la famosa nota de 40/40 de la revista japonesa *Famitsu*. Además de contar con cinco protagonistas, presenta cinco ciudades, inspiradas en los barrios más famosos de Tokio, Osaka, Fukuoka, Sapporo y Nagoya. Hablamos de un juego con un guión de película en el que cada personaje es más carismático que el anterior, a lo que se añade una jugabilidad tremendamente variada, que combina exploración, combates o minijuegos de una manera que no se ve en ningún otro título.

PS2 Descatalogado

2 YAKUZA

La primera entrega nos presentaba ya a Kazuma Kiryu, un mafioso recién salido de la cárcel tras haber cumplido condena por un crimen ajeno. Llegó con textos en español, pero apenas vendió.

PS4 Lanzado sólo en Japón

3 YAKUZA ISHIN

La saga cuenta con dos "spin off" ambientados en el Japón feudal. Los personajes están inspirados en los de la saga principal, pero se prima el combate con espadas. En Occidente, jamás los oleremos...

PSP Lanzado sólo en Japón

4 YAKUZA: BLACK PANTHER 2

La saga goza de un gran éxito en Japón, y eso impulsó a Sega a hacer dos entregas para PSP, protagonizadas por Tatsuya, un joven que se veía abocado a los torneos callejeros.

PS3 Descatalogado

5 YAKUZA: DEAD SOULS

Este alocado "spin off" es, seguramente, la entrega más floja de la saga. En una época en la que todas las sagas abrazaban la temática de los zombis, la de Sega no quiso ser menos y dejó Kamurocho infestada.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

Javier Abad

1	The Witcher 3	Multi
2	Rise of Tomb Raider	One
3	Fallout 4	Multi
4	Metal Gear Solid V	Multi
5	Super Mario Maker	Wii U
6	CoD Black Ops III	Multi
7	SW Battlefront	Multi
8	NBA 2K16	Multi
9	AC Syndicate	Multi
10	FIFA 16	Multi

Alberto Lloret

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	CoD Black Ops III	Multi
3	Rise of Tomb Raider	One
4	Batman Arkham K.	Multi
5	The Witcher 3	Multi
6	Yakuza 5	PS3
7	Just Cause 3	Multi
8	SW Battlefront	Multi
9	Xenoblade Chron. X	Wii U
10	Bloodborne	PS4

David Martínez

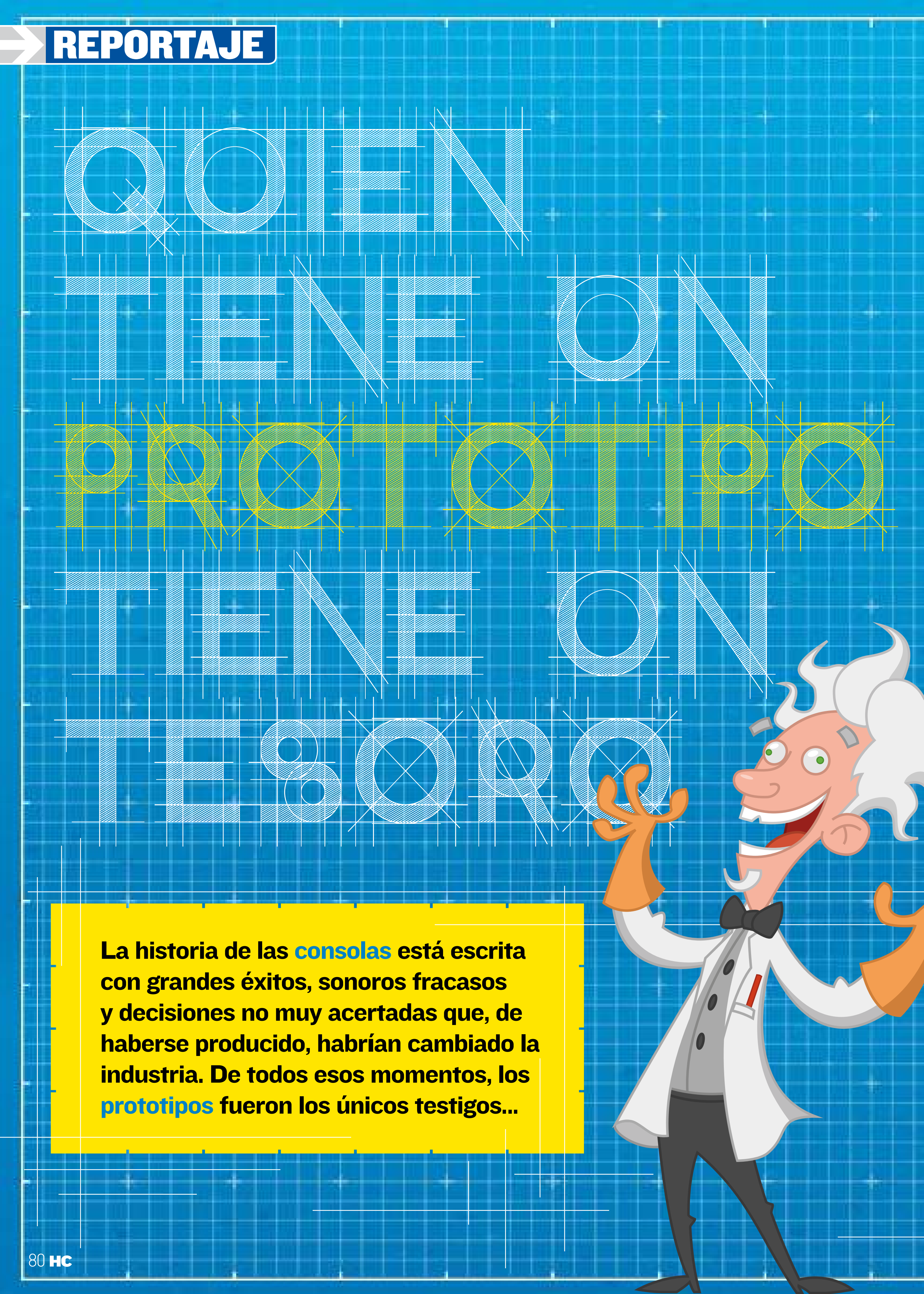
1	Metal Gear Solid V	Multi
2	The Witcher 3	Multi
3	Fallout 4	Multi
4	Bloodborne	PS4
5	Batman Arkham K.	Multi
6	Destiny	Multi
7	CoD Black Ops III	Multi
8	GTA V	Multi
9	SW Battlefront	Multi
10	Rise of Tomb Raider	One

Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	Multi
2	Portal 2	Multi
3	Skyrim	Multi
4	Fallout 4	Multi
5	Shenmue II	Xbox
6	Rise of Tomb Raider	One
7	AC Syndicate	Multi
8	The Witcher 3	Multi
9	Bioshock Infinite	Multi
10	Metal Gear Solid V	Multi

1	Metal Gear Solid V: TPP	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC
3	Rise of the Tomb Raider	Xbox One - Xbox 360
4	Fallout 4	PS4 - Xbox One - PC
5	Call of Duty: Black Ops III	PS4 - One - PC - PS3 - 360

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



QUIEN TIENE UN PROTOTIPO TIENE UN TESORO

La historia de las consolas está escrita con grandes éxitos, sonoros fracasos y decisiones no muy acertadas que, de haberse producido, habrían cambiado la industria. De todos esos momentos, los prototipos fueron los únicos testigos...

SUPER NINTENDO PLAY STATION

- **Compañía:** Nintendo **Año:** 1991
- **Fabricante:** Sony
- **¿Qué iba a ser?:** Una Super Nintendo con la unidad CD incorporada.

A caballo entre la fantasía y la realidad, no ha sido hasta este año cuando se ha conocido la existencia de este prototipo. Fruto de la unión entre Nintendo y Sony en 1988 para crear una unidad CD-ROM para SNES a modo de accesorio. El acuerdo incluía la posibilidad de que Sony desarrollara su propia máquina, naciendo así el proyecto Play Station, que unificaba el hardware de SNES con la unidad CD que estaban desarrollando. Un día después de mostrar la consola por primera vez en el CES de 1992, Nintendo rompía la alianza con Sony y se aliaba con Philips, creadores de la consola CD-i. Todas los prototipos de Play Station fueron destruidos excepto esta unidad que, además, es funcional.

EL MANDO
Conserva el diseño y la misma distribución de botones que el original de Super Nintendo, cambiando únicamente los logotipos por los de Sony y Play Station.

SUPER DISC
Al encender el prototipo se ve el logo de Super Disc, el formato propietario desarrollado por Sony para el CD-ROM de Super Nintendo.

CONEXIONES
La parte posterior de la consola nos muestra las conexiones de audio y video, con una distribución muy parecida al primer modelo de Play Station lanzado en Japón.

Pero ¿qué es un prototipo? Pues son diseños de un hardware aún en desarrollo que, aunque siendo funcionales, no son definitivos y están sujetos a cambios. Se usan para realizar modificaciones, tanto estéticas como de funcionalidad, antes de que un producto pase a ser comercializado. Además de para uso interno, suelen mostrarse en ferias y eventos para consumidores con el fin de ver las reacciones que generan entre el público y la prensa. Con ello se elaboran feedbacks que suelen implicar nuevos cambios y ajustes o incluso el cese completo del proyecto (en el caso de que no despierten interés esperado). En este proceso también intervienen las llamadas "maquetas", que también son una parte importante del desarrollo de una máquina, y que en muchos casos se emplean para hacernos una idea de cómo será el modelo comercial, aunque diferencia de éstos y de los prototipos, no suelen funcionar y no están tan valorados en el mercado.

→ESTO NO ES SOLO APLICABLE A LOS SISTEMAS, ya que los mandos de control y otros accesorios también pasan por fases similares y hay infinidad de cambios en aspectos como la ergonomía o la disposición de los botones, antes de llegar al diseño final (¿recordáis el mando boomerang de PS3?).

En el caso de los sistemas, no han sido pocas las compañías que a lo largo de su existencia han desechado prototipos por numerosas razones, que van desde acuerdos comerciales que nunca se llegaron a materializar por problemas en las negociaciones, pasando por ideas descartadas o que simplemente no resultaron atractivas, sin olvidar el rediseño de productos para fusionarse con sus add-ons y que ocupen menos tamaño debido a la miniaturización de los componentes. Este último punto ha sido en muchos casos un intento de reflotar pro-

PANASONIC M2 3DO

■ **Compañía:** Panasonic ■ **Año:** 1995 ■ **Fabricante:** Panasonic
■ **¿Qué iba a ser?:** La siguiente generación de 3DO

Panasonic intentó revolucionar con 3DO y, aunque no obtuvo unas grandes ventas por el éxito de PlayStation y Saturn, se hizo un hueco que justificó el desarrollo de una nueva máquina. M2 comenzó siendo un periférico que se conectaba al puerto de expansión de 3DO dándole más potencia, pero al final se optó por desarrollar una nueva consola independiente por a los altos costes del add-on. El lanzamiento se retrasó varias veces y Panasonic comenzó a tener dificultades económicas con la consola casi terminada y a pesar de disponer de algún juego avanzado y una demo de *D2* muy pulida como reclamo. El leve interés de las third parties y el alto coste de la consola terminaron por condenarla. Panasonic vendió la tecnología a terceros como Konami (fabricó su placa M2 para recreativas) y a otros licenciatarios, que la usaron para fabricar cafeteras y cajeros automáticos. Un triste final.

PROTOTIPOS
Panasonic M2 contó con varios prototipos de kits de desarrollo y consolas que se diferenciaban por el color. Juegos como *M2 Racer* o la tech demo Dungeon destacaban en el apartado técnico.

UN POCO DE MITOLOGIA PORTATIL

Al llegar a manos de coleccionistas, se han desvelado secretos de muchos prototipos, como su funcionamiento. En estos tres casos, además de ser portátiles, apenas hay información de ellas, rozando lo mitológico pues aunque algunos reportajes e imágenes, en ningún caso se les ha visto funcionar de cerca más allá de alguna feria...
(1) **Bandai HET**: Una SNES portátil con forma de portátil y mando y pantalla integrados.
(2) **Red Jade**: del fabricante de teléfonos Ericsson, dicen que de potencia similiar a PSX.
(3) **Jungle**: terminada y con fecha, Panasonic la canceló. Estaba orientada a los MMORPG.

■ LOS PROTOTIPOS NOS PERMITEN BUCEAR EN LA HISTORIA DE LOS FRACASOS MAS SONADOS ■

PERIFÉRICOS
Como el ratón o el teclado Wireless también se presentaron y se llegaron a comercializar, aunque eso sí, con una calidad pésima.

PHANTOM

- **Compañía:** Phantom Entertainment
- **Año:** 2003 ■ **Fabricante:** Infinium Labs
- **¿Qué iba a ser?:** Videoconsola basada en la arquitectura de un PC

La traducción de su nombre (fantasma) resume su historia, un sistema que nunca llegó a estar cerca de lanzarse y del que se llegó a decir que era una estafa. En 2002 se comunicó el lanzamiento de un nuevo sistema basado en la arquitectura Athlon de AMD, con el que adquiriríamos el contenido vía un sistema de subscripción llamado PhantonNET, que nos dejaría descargar X juegos cada mes. Después de retrasarse 2 años, Phanton se presenta en forma jugable en el E3 de 2004, con una versión de *Unreal Tournament 2004*. Tras más retrasos, en 2006 la compañía cambia de nombre y borra todo rastro de Phantom.

REDISEÑOS
Phanton contó con hasta con tres diseños de empresas diferentes, aunque sólo se ha visto en funcionamiento uno, el del E3 2004.

ASÍ SE MOSTRARON Y ASÍ SE REDISEÑARON

También hay casos que se muestra un diseño y, antes del lanzamiento se cambian algunas cosas como en...

NINTENDO DS
La versión que se mostró en su presentación no varío mucho respecto al diseño final, salvo en los marcos de las pantallas y la distribución de los botones.

PLAYSTATION PORTABLE (PSP)
El anuncio oficial mostró un diseño más redondeado, botones distribuidos de otra forma y un diseño plano y logos que desaparecieron en el modelo final.

PLAYSTATION VITA
El prototipo se adaptó a la carcasa de PSP GO y contaba con ranura de tarjetas SD (al final fue M2) y 12 GB de memoria interna (que acabaron siendo 16 GB).

ductos que no han tenido una buena acogida en el mercado o en el que sus ventas se han estancado o han sido insuficientes. También el intento de avanzar o innovar tecnológicamente muy deprisa nos ha proporcionado prototipos muy curiosos, como es el caso de los primeros visores de realidad virtual, que ocasionaban tantos problemas de salud que al final terminaron siendo descartados.

Los responsables de todas estas piezas suelen ordenar su destrucción una vez terminada la fase de pruebas, aunque muchas de ellas con el tiempo acaban siendo donadas a museos especializados como el Computerspielemuseum de Berlín, o el Museo Smithsonian de Historia Nacional Americana, donde se pueden contemplar curiosidades como los prototipos de lo que acabaría siendo el germen de la primera consola, obra de Ralph H. Baer (considerado el padre de los videojuegos), que pasó por hasta siete diseños diferentes en los que comenzó usando válvulas de vacío (debido a su bajo coste) y terminó usando componentes electrónicos.

→ NINTENDO TAMBIÉN DISPONE DE ALGUNAS CURIOSIDADES en su tienda Nintendo World de Nueva York. Una de las más llamativas es un prototipo de ordenador personal que mostró en el CES de 1983 y que en realidad era un caballo de Troya para introducir en EE.UU. la exitosa Famicon. Se hizo así para tantear al mercado americano, ya que nadie quería oír hablar de consolas tras el sonoro "crash" que provocó Atari.

También los ejecutivos conseguían prototipos que utilizaban para enseñar el producto a potenciales aliados e inversores. En algunos casos, algunas de estas máquinas consiguieron evitar ser destruidas y acabaron perdidas entre las pertenencias de los propios ejecutivos o incluso de algunos empleados. Uno de los casos más recientes ha sido el de la llamada Super Nintendo Play Station, la consola híbrida de Sony y

ATARI JAGUAR DUO

■ **Compañía:** Atari
■ **Año:** 1995 ■ **Fabricante:** Atari
■ **¿Qué iba a ser?:** La suma de la Consola Jaguar con su unidad CD

Quizá en un intento de recuperar la posición en un mercado que tiempo atrás dominó, Atari probó a unir en un mismo dispositivo la consola Jaguar con su unidad CD, dando como resultado Jaguar Duo. Este nuevo diseño no aportaba nada nuevo al conjunto, limitándose a ser más compacto y con menor consumo. Después del cese de la producción de Jaguar en 1996, Atari fue absorbida por Hasbro, que optó por detener cualquier desarrollo en lo referente a nuevas consolas. Se tiene constancia de algunos prototipos funcionales en manos de coleccionistas privados.

CON UNIDAD DE CD
En la vida de Jaguar solo se lanzaron 14 juegos en CD, y no tuvo sentido lanzar la Duo. El puerto lateral es todo un misterio.

SEGA NEPTUNE

■ **Compañía:** Sega ■ **Año:** 1994
■ **Fabricante:** Sega
■ **¿Qué iba a ser?:** La fusion de la Sega Megadrive con su accesorio 32X.

A mediados de los 90, Sega dedicaba sus esfuerzos a sacar adelante dos proyectos conocidos con los nombres en clave Saturn y Mars. Mientras el primero de ellos sería la sucesora de Megadrive, el segundo fue un intento de alargar su vida (más tarde cambió su nombre a Mega 32x). Neptune era el prototipo de una consola que aunaba Megadrive y 32x y que además de ser más pequeña y estética, mejoraría el consumo energético al usar sólo un adaptador de corriente. Lamentablemente el fracaso de Mega 32X hizo que la consola jamás llegase a las tiendas. Sólo se conoce un prototipo real, pero no se sabe si es funcional.

Nintendo, que nunca llegó a mostrarse en funcionamiento y que se encontraba en manos de Ólafur Jóhann Ólafsson, director ejecutivo de Sony Interactive, quien posteriormente abandonaría su puesto para incorporarse a la compañía Advanta Corporation. Ésta quebró en 2009, saliendo varios lotes de productos a subasta entre los que se encontraba la consola. Un ex-empleado adquirió uno de estos lotes, dejando la consola olvidada en un garaje hasta que este año su hijo la encontró y se dio cuenta del valor de su hallazgo. Casi todas estas unidades terminan siendo objeto de culto y acaban en manos de coleccionistas privados que pagan auténticas fortunas por ellas. Gracias a ellos y a webs como Unseen64, que recopilan información de estas máquinas, hemos conocido cómo han sido los primeros pasos de muchas consolas, características que nunca llegaron a incluirse o juegos inacabados y olvidados en máquinas de desarrollo.

ALGUNOS DE ESTOS JUEGOS LOGRAN SER COMPLETADOS por aficionados y llegan a comercializarse años después, algunos con éxito. Es el caso de *Nightmare Busters*, un juego de SNES que pertenecía a la editora Nichibutzu y que se publicó 14 años después de su cancelación gracias al pequeño estudio Super Fighter Team, que edita juegos para plataformas clásicas. O el de *Faceball* para Virtual Boy, un caso singular: se encontró una rom al 80% y los fans la completaron, editaron y, posteriormente, distribuyeron gratis. Algo inusual, y más aún para una plataforma minoritaria, que no llegó a Europa y con un catálogo pequeño.

En este reportaje hemos intentado recopilar algunos prototipos raros, aunque seguro que quedan muchos por descubrir. Así que si tenéis un pariente que haya trabajado en este mundillo, echad un vistazo a fondo a su trastero, ya que quizás tenga una joya escondida en una caja sin saberlo.

TAITO WOWOW

- **Compañía:** Taito ■ **Año:** 1992
- **Fabricante:** Taito
- **¿Qué iba a ser?:** La primera consola en usar CD-ROM como soporte y juego por streaming.

Después de observar el éxito de SNK con su Neo Geo durante un par de años, Taito decidió dar el salto y apostar también por el mercado doméstico planificando una consola en la que también lanzaría sus títulos al mismo tiempo que las recreativas y que sería pionera en el uso del CD-ROM e incluso en la distribución, ya que permitiría descargar e incluso jugar por streaming a sus títulos vía satelite. Aunque la consola se mostró en la feria Tokyo Toy Show, en 1992, no se conoce la existencia de ningún prototipo en la actualidad.

VÍA SATÉLITE
Taito tuvo problemas con el streaming vía satélite, ya que no conseguía ejecutar los juegos con la fluidez necesaria.

■ DE HABER LANZADO SNES PLAYSTATION, NINTENDO HABRÍA DOMINADO MÁS GENERACIÓNES... O QUIZÁ NO ■

LOS PRIMEROS Y FALLIDOS PASOS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Aunque la realidad virtual está de moda gracias a los avances de Sony, Oculus y HTC en este campo, los comienzos de la tecnología no fueron fáciles...

JAGUAR VR FUE UN DESARROLLO conjunto de Atari con Virtuality, los pioneros en la fabricación de coin-ops de realidad Virtual. Existen 2 prototipos funcionales del visor, uno de color azul en alta definición y otro rojo de baja resolución. El único juego disponible fue *Missile Command 3-D*.

SEGA VR FUE UN PERIFÉRICO diseñado para Megadrive que incluso se presentó en el CES de 1993 acompañado de 4 títulos, siendo el más llamativo *Nuclear Rush*. La tecnología, aún muy verde, provocaba mareos y dolor de cabeza después de pequeños periodos de uso.

EL PUD-J5A DE SONY para PlayStation 2 es el único visor que llegó a comercializarse, aunque sólo en Japón y en pequeñas cantidades debido a su alto precio, unos 700€ de la época. Al visor le acompañaron algunos juegos, destacando el simulador de vuelo de Taito *Energy Air Force Aimstrike*.

TOASTER FUE EL INTENTO de Hasbro de crear una portátil con visor. El proyecto tuvo problemas económicos (la compañía perdió más de 50 millones de dólares en su desarrollo) y de identidad, llegando a cambiar 3 veces de nombre.

Año 1998 Compañía Konami Formatos Nintendo 64

A LA SOMBRA DE MARIO 64

Tras su gloriosa época de SNES, Konami supo mantener el tipo en la generación de los 32/64 bits. En esos tiempos continuó alumbrando aventuras de *Goemon (Mystical Ninja)* y esta de Nintendo 64 se sigue considerando una de las mejores.

■ **CON LA LLEGADA DE LAS CONSOLAS DE 32 Y 64 BITS,** muchas leyendas del videojuego saltaron a los entornos 3D. *Mario 64* fue una de las muchas puntas de lanza, un juego que sorprendió por lo bien que supo adaptar y engordar el clásico desarrollo plataformero a un mundo abierto y en 3D. Pero Nintendo no fue la única. Konami también tenía grandes nombres propios dispuestos a saltar a los entornos 3D.

Uno de ellos era Goemon, una personaje algo desconocido en Occidente, pero que en Japón era toda una institución, en parte porque revivía la época feudal nipona y su folclore con un arrollador sentido del humor. Ya en la anterior generación, en Super Nintendo, fue el protagonista de algunas de las mejores aventuras del sistema (una de ellas saltó el charco bajo el título de *The Legend of Mystical Ninja*, quizá en un intento de llamar la atención de los fans de *Zelda*), donde ya se introdujeron a los principales personajes: el protagonista, Goemon, y su inseparable compañero, el vago y tragaldabas Ebisumaru (se podía jugar a dobles en la misma consola).

Su desembarco en Nintendo 64 continuó ahondando en el estilo de juego visto en SNES, es decir, una aventura de acción con toques plataformeros, pueblos repletos de tiendas, personajes con los que hablar y cosas para hacer (como minijuegos), jefes finales... Un explosivo combinado que se adaptó a bien a la nueva máquina de Nintendo, añadiendo una alocada historia y algunas interesantes novedades, como vamos a ver...

➔ **SU TRAMA NOS TRASLADA,** una vez más, a una ficticia visión de la era Edo nipona, con Goemon viviendo tranquilamente en Oedo Town hasta que un buen día aparece un objeto volador con forma de melocotón que dispara un extraño láser al castillo Oedo (residencia del señor feudal y su hija), transformándolo en una construcción típicamente europea. El causante es el Barón, uno de los miembros de la "Banda de los Cuatro",

UN LADRÓN CON MUCHO PASADO

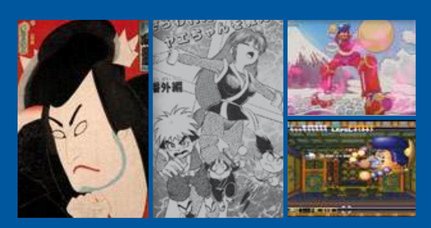
Con casi 40 juegos a sus espaldas, repartidos en sistemas tan dispares como máquinas recreativas (desde arcades a Pachinko), pasando por Famicom, MSX-2, SNES, handhelds electrónicas (a lo Game & Watch), PlayStation y PS2 o los más recientes teléfonos móviles, Goemon es -o mejor dicho, ha sido- toda una institución en Japón. Prácticamente no ha faltado a ninguna cita con los sistemas de Nintendo (salvo en add-ons como Famicom Disk), fijando su última aparición en consolas en 2005, con una entrega para DS que intentaba recuperar el humor y la ambientación de los primeros juegos de la serie (los inmediatamente anteriores exploraron temas más futuristas y serios). De estos más de 40 juegos, solo 5 de ellos han llegado de forma oficial a Europa. Una pena, porque muchos de ellos son aventuras soberbias, con un enorme sentido del humor y una ambientación fabulosa.

un grupo amante de la moda y el estilo que quieren cambiar Japón y convertirlo en un occidentalizado escenario donde mostrar sus habilidades. El castillo es solo el primer paso, pero Goemon decide actuar para pararlos. Y, aunque la opción de juego cooperativo no está presente, sí podemos cambiar entre 4 personajes en cualquier momento. Aparte de Goemon y el mencionado Ebisumaru, también están presentes Yae (una ninja de pelo verde) y Sasuke, un robot ninja. Algunos personajes de la serie también vuelven, como Wise Man, el creador de Sasuke.

Su desarrollo a menudo se cataloga como una mezcla de *Mario 64* con toques de *The Legend of Zelda*, algo que no se aleja de la realidad. Podemos movernos con libertad por grandes zonas interconectadas (que crean la sensación de mundo abierto), en el que no faltan mazmorras, bosques o pueblos, donde podemos dar rienda suelta a saltos, ataques y habilidades específicas de cada personaje. A esta fórmula se añadieron además algunas nuevas secciones jugables, como unos duelos con jefes finales en los que pilotamos a Impact, un mecha gigante, desde una perspectiva en primera persona.

El humor volvió a ser uno de los pilares del juego, gracias a diálogos absurdos, cotilleos de los NPC, rupturas de la cuarta pared o incluso anacronismos. Contó con una gran y pegadiza banda sonora y aunque la crítica fue por regla general favorable, se criticó que llegó mal traducido (y solo en inglés) y con un control nefasto de la cámara. Pero, aún con todo, y pese a no vender muy bien, es considerado un clásico de culto que nunca logró el éxito que se merecía.

GOEMON: EL MITO, LA LEYENDA



EN OCCIDENTE no hemos disfrutado ni de una décima parte de los títulos que ha protagonizado, pero en Japón Goemon ha sido todo un fenómeno. Su origen lo tiene en el folklore nipón, una interpretación libre de Ishikawa Goemon, el ladrón "bueno". El éxito de sus juegos propició la aparición de mangas, series de animación para la televisión japonesa e incluso cameos en otros juegos de la casa, como *Parodius Forever With Me*.

HISTORY RELOADED

TOSE SOFTWARE, EL "NEGRO" DE LA INDUSTRIA

■ **¿CONOCÉIS ALGUNA COMPAÑÍA** que haya desarrollado más de 1100 juegos? Así a bote pronto resulta difícil dar un nombre, ¿verdad? Y si tenéis constancia de alguna que los tenga, ¿conocéis el caso de alguna que no reciba crédito por ellos, que no aparezca ni en la caja ni al arrancar el juego? Pues bien, esa compañía existe, y se llama TOSE Software (también conocida como TOSE Co. Ltd). Por hacer un simil tan rápido como malo, TOSE es como un grupo de mercenarios, pero de la programación, dispuestos a sacar adelante proyectos para terceros. Se fundó en 1979, en Kyoto, y desde el primer día han sido reconocidos por su hermetismo para reconocer la autoría de los juegos en los que han participado.

Por algunas memorias anuales de la compañía, se sabe que prácticamente no han dejado ningún segmento sin explorar, desde las máquinas recreativas (uno de los primeros juegos que se le atribuye es *Sasuke Vs. Commander*, lanzado bajo el sello SNK en 1980, seguido de *Vanguard*, también de SNK en 1981), e incluso los juegos para plataformas portátiles y telefonos móviles (tanto juegos completos como contenidos adicionales).

Es más, una de estas memorias afirmaba ya en 2002 que TOSE Software había participado por aquel entonces en el desarrollo de 434 juegos para consolas de sobremesa, 168 para portátiles, 43 recreativas, más de 100 contenidos para móviles y 73 de otros tipos. Y eso sin contar que ha pasado más de una década desde entonces, en la que la lista habrá crecido considerablemente; tanto o más como la propia compañía, que ya tiene sedes en China, EE.UU. y más oficinas repartidas por todo Japón.

El secretismo de la compañía llega hasta tal extremo que se desconoce la implicación real en cada proyecto que se le atribuye. En algunos se tiene constancia o indicios (por detalles como utilizar pseudónimos sospechosos) de haber realizado todo el trabajo, mientras que en otros proyectos pueden haber participado como un co-desarrollador o, simplemente, haber cedido sus labores y conocimientos en parcelas como el sonido o los gráficos, llevando el resto del peso del desarrollo los respectivos estudios/editores de cada proyecto.

➔ **LOS ACUERDOS DE CONFIDENCIALIDAD** con los editores impide que TOSE pueda figurar como el desarrollador, un "papel" que se autoatribuyen los editores. Y no son precisamente nombres pequeños: Nintendo, Capcom, SEGA,

UN POQUITO DE RECONOCIMIENTO

Los acuerdos de confidencialidad que TOSE firma con las compañías que contratan sus servicios limitan, casi por completo, que su nombre aparezca en los créditos de juego, al menos como desarrollador. Sí pueden aparecer los trabajadores implicados pero bajo un pseudónimo… aunque siempre hay una excepción que confirma la regla. En unos pocos casos se ha reconocido abiertamente su labor, como en el recopilatorio *Game & Watch Gallery Advance* (imagen superior), un recopilatorio con versiones clásicas y actualizadas de las clásicas maquinitas LCD de Nintendo o la saga *The Legend of Starfy* de DS, una saga de aventurillas plataformeras inédita en España. Con los estudios americanos, TOSE ha tenido menos problemas para ser reconocida, y hay títulos como *MySims Kingdom* en su versión para DS en los que se sabe que ha participado de un modo u otro. Pero desgraciadamente, y sin ningún tipo de duda, son muchos más los casos en los que no se reconoce su labor.

Square Enix, Taito, Atlus, Jaleco o Bandai Namco están entre las compañías que habitualmente contratan (o contrataban) sus servicios, e incluso alguna americana, como Electronic Arts, también ha contado con su apoyo para sacar adelante títulos como *MySims Kingdom* para DS (aunque a diferencia de los estudios nipones, EA sí dio crédito a su trabajo y no es ningún secreto).

Ese reconocimiento es algo que también ha tenido lugar en contadas ocasiones con los editores nipones, como Nintendo, que ha hecho visible el trabajo de TOSE en algunos de sus juegos (ver el cuadro superior). Pero son casos contados frente al enorme ejército de "hijos no reconocidos". Solo en Famicom se le atribuyen más de 50 títulos, pero en ninguno aparece su nombre. Además, TOSE también ha sido responsable de adaptar una larga lista de juegos de un sistema a otro. También han sido reconocidos sus trabajos en la serie *Namco Museum* (volúmenes 2 y 5), las adaptaciones de *Final Fantasy I* al *VI* para diversas máquinas (PlayStation, GBA…) e incluso de otros RPG de Square Enix, como *Chrono Trigger* para DS o *Valkyrie Profile: Lenneth* para PSP. ¿Y no estaréis ya sospechando que em los *Resident Evil* de GameCube (*RE2*, *RE3* y *Code Veronica*) también metieron la mano, verdad? Pues también.

■ CON MÁS DE 1100 JUEGOS EN SU HISTORIAL, TOSE SOFTWARE APENAS TIENE CRÉDITO EN UN PUÑADO ■

➔ LA EXPERIENCIA DE TOSE NO SE QUEDÓ SOLO en adaptar y portar, también tienen trabajos originales en máquinas mucho más minoritarias, como 3DO o Virtual Boy (fueron co-desarrolladores de *Mario Tennis*). Incluso dejaron su huella en máquinas que funcionaron especialmente bien en Japón, como MSX, PC Engine o PC-88, entre otras. Su forma de trabajar sigue siendo un misterio, y está envuelta en un elevado secretismo, aunque algunos antiguos programadores que pasaron por la TOSE de finales de los 90 han desvelado que lo más normal era estar implicado en más de un proyecto a la vez (incluso de distintas plataformas). Lo más paradójico de todo es que seguro, seguro, has jugado a algún título desarrollado por ellos y puede que ni siquiera lo sepas. ¿Los *Dragon Ball Z Super Butoden* de SNES? Cosa suya. ¿Más modernos? *Super Smash Bros for Wii U* o *Splatoon* (en ambos casos, como co-desarrollador).

Siempre que se pregunta a algún trabajador o alto cargo de TOSE si están conformes con esta situación, con que no se de crédito a su trabajo, a que no aparezcan o figuren bajo pseudónimos (algunos tan locos como "Elvis", en honor al rey del rock and roll), la respuesta viene a ser siempre la misma: están conformes con esta situación. Una situación que les ha granjeado el apodo de la "compañía fantasma". Un apodo inmerecido, injusto y hasta cruel, que solo sirve para ocultar un importante hecho: algunos de tus juegos favoritos no son de la compañía que pensabas y que, quizá, amabas.

PERO… ¿REALMENTE SON JUEGOS SUYOS?

Cuando uno empieza a indagar sobre el historial de TOSE, hay más suposiciones que verdades y casi nunca queda claro cual fue su implicación real en cada proyecto. Si se limitó a echar una mano o si directamente se cargaron el muerto entero a la espalda. Hay casos como el reciente *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* en el que se sabe que son co-desarrolladores con Square Enix y Tri-Ace, como es también el caso de *Mario Tennis* para Virtual Boy. En otros casos, como *Ultimate Ghosts'n Goblins* de PSP llevaron todo el peso del desarrollo (salvo el diseño gráfico, a cargo de Neuron-Age), un tándem que también se repitió con otro juego de Capcom para PS2 y Xbox, *Pesadilla antes de Navidad*. También se les presupone la autoría de *Resident Evil Revelations* para DS, SEGA GT de Dreamcast, *Contra EX: The Alien Wars Advance* de Game Boy Advance, *Choplifter* de NES y otros muchos nombres conocidos que ni en dos números entrarían.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde

Aquí está mi abuelo: Yayo-Yen. Nuestra fama viene de lejos y él también tuvo que ocultar su identidad durante años. Mi abuela le vio la otra mitad de la cara a los 40 años de casados.

Haciendo de brujo con la bruja

@Hola Yen:

■ Ya ha pasado más de un año desde la salida de *Bayonetta 2* para Wii U, ¿se sabe algo sobre algún posible "port" para otras plataformas (PS3, PS4, Xbox One...) o va a ser "never, never, never" como dijo una vez el productor del juego? ¿Se sabe algo de algún nuevo juego de mi bruja favorita? Un saludo.

Lo veo prácticamente imposible por mucho que haya quien se empeña en asegurarlo en distintas páginas de Internet. El juego fue literalmente pagado por Nintendo y dudo que su acuerdo tenga una fecha de expiración cercana. Quizás dentro de unos años. Kamiya, eso sí, parece dejarnos caer en su cuenta de Twitter que habrá una tercera parte. Y es que el desarrollador japonés preguntó recientemente en su cuenta qué secuela o spin-off de sus sagas más conocidas nos gustaría ver, entre ellas *Bayonetta, Devil May Cry, Okami* o *Viewtiful Joe*.

David, Alucard156

BAYONETTA 2 ha sido un auténtico bombazo en Wii U y muchos fans de la saga siguen esperando una versión para PS4, Xbox One o PC. Haciendo caso a Kamiya habría que descartarlo totalmente.

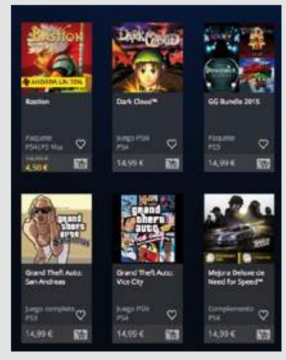
LA PREGUNTA DEL MES

¿Qué opinas de la emulación de PS2 en PS4?

■ Hola Yen, viendo la oferta de Sony con la emulación de PS2 en PS4, ¿no te parece que le han echado demasiada jeta?

La verdad es que es un poco tomadura de pelo. Vale que no sea una retrocompatibilidad, porque no podemos usar juegos en formato físico, pero lo de que tengamos que comprar otra vez juegos que ya recompramos en PS3 con los PS2 Classics es demasiado. Y luego llegará PS Now para que volvamos a pagar. Mal Sony.

Nacho Hernández



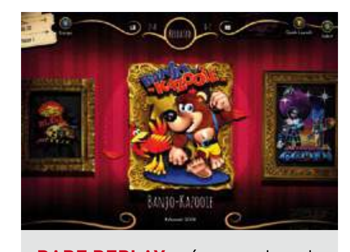
¿Será NX como PS4 y Xbox One?

@¡Hola Yen! Soy un jugón de 39 años que lleva desde los 9 jugando y viendo la evolución de los videojuegos. ¡Es un mundo apasionante! Bueno, al grano:

■ Tengo una PS4 y me ha encantado volver a jugar a *GoW 3* remasterizado, pero... ¿Qué pasa con *GoW Ascension*? ¿Es que Sony no piensa hacer otra remasterización? Gracias. Sois los mejores ¿Lo sabías, no?

Pues claro que lo sé, lo de que somos los mejores, aunque no sé a quién más te refieres que no sea yo pero bueno... En cuanto a lo de *GoW Ascension*, y aunque son ya muchos meses en los que se ha rumoreado con su posible salida en PS4, lo cierto es que desde Sony Santa Monica lo han desmentido alegando que están enfrascados en crear un *God of War* totalmente nuevo para PS4, lo que no dejaría de ser una noticia aún más positiva que la del remaster. Por otro lado, y en mi opinión personal, *Ascension* es la "peor" entrega de la serie y yo prefiero que se centren en crear una nueva para PS4.

■ Verás, soy un fan incondicional de Rare, he jugado a casi todos sus juegos aunque desgraciadamente tengo que reconocer que me gustaba más cuando programaba para Nintendo que cuando fichó por Microsoft porque se han "comercializado" un poco. El último *BK: Baches y*



RARE REPLAY reúne muchos de los grandes juegos de la historia de la compañía. Es, sin duda, la mejor aportación de Rare al mundillo desde que forma parte de Microsoft y eso no dice nada bueno de la gestión de los de Redmond con la desarrolladora.

¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
■ telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".

Participa en nuestra página:
www.facebook.com/hobbyconsolas

***Cachivaches* no me dejó un buen sabor de boca por su cambio de juego radical respecto a los dos anteriores. Un sabio como tú tiene que saber qué se está cociendo en los estudios de Rare. ¿Crees que veremos algún *BK* o un *Conker* en Xbox One? Y si es así, ¿para cuándo?**

Yo también soy un fan de Rare y sigo enganchado a *Rare Replay*. Personalmente, y aunque *Baches y Cachivaches* es sin duda la peor entrega de la saga, creo que fue demasiado masacrado y que no es, ni mucho menos, tan mal juego. Pero vamos al grano. Aunque desarrollar un nuevo *Banjo* o un nuevo *Conker* podría ser una jugada maestra por parte de Rare y Microsoft (y más en estos tiempos en los que se reúnen millones en Kickstarter con sucedáneos como *Yooka-Laylee*) no lo veo muy factible por el momento. Rare está centrada en crear *Sea of Thieves*, su nuevo juego de piratas. Quizás cuando acaben con él se puedan poner manos a la obra con alguna de las dos sagas. En mi opinión *Conker* casa mejor con la filosofía de Xbox One y sería una grata alegría para muchos pero, como he dicho ya en otras ocasiones, esta Rare no es la misma de antaño. Y no tanto porque se haya "vendido" o "comercializado", sino porque sencillamente en la compañía quedan muy pocos de los pesos pesados que nos trajeron aquellos juegazos para las consolas de Nintendo.

« NINTENDO NX ES UNA INCÓGNITA PERO ESTÁ CLARO QUE EL APOYO DE LAS THIRD PARTIES SERÁ ESENCIAL »

■ **Estoy pensando en comprarme una PS4 ahora que la han rebajado, pero pensando en la futura Nintendo NX para julio 2016 empiezo a cuestionarme una pregunta: ¿crees que juegazos actuales que ya hay en PS4 y XO (como *Batman Arkham Knight*, *Rise of the Tomb Raider*, *Fallout 4*, *CoD: Black Ops III*, *MGSV: TPP*, etc..) y otros futuros juegos (como *Shenmue III*, *Mirror's Edge Catalyst*, *Doom*, *SF V*, etc...) saldrán también para NX?**

Aún es muy pronto para saber qué clase de juegos acompañarán el lanzamiento o los primeros meses de vida de la futura NX de Nintendo. Lo que sí tengo muy claro es que la compañía nipona va a necesitar el apoyo de cuantas más "third parties" mejor.

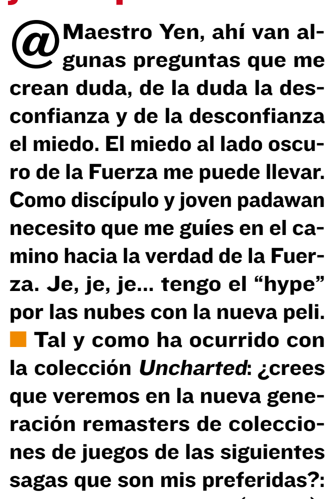
Con Wii U vimos algunos títulos multiplataforma en sus inicios, pero la cosa se fue diluyendo y poco a poco perdieron el apoyo del resto de compañías. Lo importante, por tanto, no es si veremos o no esos juegos que mencionas (que lo lógico es que si la consola sale en 2016 sí que veamos muchos de ellos), sino si Nintendo va a crear o no una máquina que pueda competir en lo técnico (o incluso superar) con las actuales PS4 y Xbox One.

Marcelo Fernández Pascual

SABEMOS MUY POCO DE NINTENDO NX, aunque se ha rumoreado que será un híbrido de portátil y sobremesa o que el mando tendrá una pantalla flexible. Lo único cierto es que el nuevo presidente de Nintendo, Tatsumi Kimishima, promete que será distinto a todo.

vuestra OPINIÓN

Respuestas a un joven padawan



@Maestro Yen, ahí van algunas preguntas que me crean duda, de la duda la desconfianza y de la desconfianza el miedo. El miedo al lado oscuro de la Fuerza me puede llevar. Como discípulo y joven padawan necesito que me guíes en el camino hacia la verdad de la Fuerza. Je, je, je... tengo el "hype" por las nubes con la nueva peli.

■ **Tal y como ha ocurrido con la colección *Uncharted*: ¿crees que veremos en la nueva generación remasters de colecciones de juegos de las siguientes sagas que son mis preferidas?: *Batman*, *Gears of War* (1, 2 y 3), *Red Dead Redemption*, *Bioshock* o la saga *The Witcher*?**

No tengas miedo al lado os- ▸▸

Juegos incompletos

Jose Antonio V

Cada día se habla más de si merece la pena pagar por un juego nuevo la cifra de entre 50 y 70 euros. Es novedad, claro está, y detrás de esos dos números hay un montón de interrogantes. En este tiempo actual, lamentablemente, una vez puesto un juego en el mercado nos "deleitan" con vídeos y nuevas noticias con contenido adicional o pases de temporada para el juego en cuestión. ¿Por qué? Esto hace que los usuarios nos centremos en buscar en mercados de segunda mano, ya sean tiendas especializadas, tiendas online que no están cerca de casa u otros medios, para ahorrar ese pico necesario para adquirir el plus digital del juego. Antes, un juego costaba entre 7.900 pesetas y 12.900 pesetas (o pesetazas). Pero estaba completo, sin fallos, sin más niveles u horas de juego esperando a ser lanzadas, estaba HECHO. Un juego listo para vender y disfrutar. Una vez terminado lo cambiabas o lo prestabas a un amigo y disfrutabas de otro. Coste de ese gasto, además de las 7.900 pesetas y la fuerza dejada en pedalear con la bici: cero.

COLABORADORES · BORN TO PLAY · HOBBY CONSOLAS

Yen: Es muy cierto, los DLC's han pasado de ser un añadido a simplemente un negocio. Otra cosa son los parches, y siento contradecirte, porque sí que había fallos y bugs en los juegos de antaño, y quedaban ahí por siempre jamás para que los "disfrutáramos".

vuestra OPINIÓN

Reivindicando "segundones"

Rafael Mateos Aparicio

Actores y personajes secundarios hay muchos, que se lo digan a Bob, pero eternos segundones con todas las de la ley, esos que están a la sombra de un personaje principal y dejan huella, pocos. Quiero dedicar estas líneas a poner en valor a los eternos segundones de los videojuegos; desde los Ken,Tails, Diddy, Luke, Vegeta y un largo etc., eternos segundones de Ryu, Sonic, DK, Layton y Goku respectivamente. Vale, siempre estarán a la sombra y si les diera un patatús a los otros ellos heredarían el trono, pero no todo es tan malo. Son piezas clave de sus respectivos universos y sin ellos sus sagas no brillarían de la misma manera. Muchos eternos segundones han llegado muy lejos, incluso a llevar el nombre de la mejor saga de videojuegos de la historia (*Zelda*) o a ser el segundo personaje más famoso de la historia del sector, superando al resto de "principales" menos a uno, claramente refiriéndome a la parejita Lugi-Mario y el gran *Luigi's Mansion*.

COLABORADORES HOBBY CONSOLAS BORN TO PLAY

Yen: Pues sí, hay muchos secundarios que no solo aportan al juego, sino que superan a los protagonistas. Sucede también en la literatura o el cine, pero no sé si incluiría en ese selecto grupo de Bob's a Tails, Diddy u otros históricos. ¿De verdad molan tanto?

curo porque la fuerza es poderosa en ti, joven padawan. Bueno, al lío, que me dejo llevar yo también por el "hype".

Son casos muy distintos. *Batman Arkham* bien podría recibir una colección en forma de remaster aunque viendo el resultado de la versión de PC de *Arkham Knight* no creo que Rocksteady quiera dejarlo en manos ajenas. *Gears of War* ya tiene un remaster del juego original y, aunque ahora sus nuevos desarrolladores están centrados en la cuarta entrega no lo descartaría. *Red Dead Redemption* me parece casi imposible. A Rockstar no le gustan mucho los remasters, por lo visto. *Bioshock* es más factible, ya que también ha cambiado de estudio y sería un buen modo de que sus nuevos encargados se familiarizasen con la saga, como ha ocurrido con *The Master Chief Collection*, por ejemplo. Lo de *The Witcher* no lo veo muy factible tampoco, CD Projekt RED es un "pequeño" estudio y no creo que dispongan de los recursos necesarios para acometer un proyecto así al tiempo que trabajan con *Cyberpunk 2077*. En cualquier caso, siempre es posible que cualquiera de estas sagas, y otras, reciban remasters.

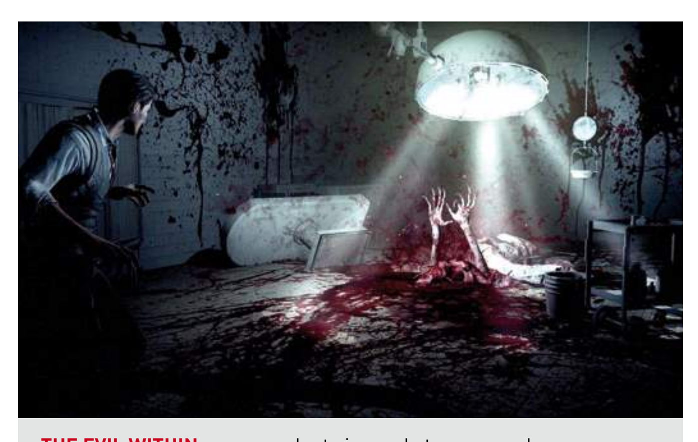
¿Saldrá definitivamente una edición juego del año del juego *The Evil Within* para PS4?
Pues los rumores decían que iba a salir en septiembre, pero por ahora Bethesda no ha confirmado nada al respecto. Es una compañía a la que no le disgustan nada este tipo de ediciones, así que parece probable que acabe llegando. Hay ofertas, eso sí, con las que puedes hacerte con el juego y el season pass por un buen precio, pero no te librarás de las bandas negras que supuestamente iban a desaparecer en la edición GOTY rumoreada.

¿Se sabe algo o crees que es posible una edición de *Metal Gear Solid V* al completo (incluyendo *Ground Zeroes*)?
Pues Kojima dejó caer en su momento que no estaba interesado en hacer algo así, así que no pondría muchas esperanzas. Eso sí, Kojima ya no está en Konami y cualquier cosa es posible en un futuro.

¿Hay fecha próxima para el lanzamiento de versiones slim de las consolas next gen?
Pues no se sabe nada por el momento. PS4 ya tiene un diseño bastante fino y el modelo actual se vende como churros así que no parece que vayamos a recibirlo precisamente pronto. Microsoft tampoco ha dicho nada al respecto y aunque parece bastante más probable que preparen un modelo mas pequeño y barato de su consola yo no lo esperaría antes de finales del año que viene.

Cuando tenga una consola next gen, ¿podré iniciar sesión con el perfil que tenía en las anteriores (PS3, Xbox360) así como traspasar los datos de juegos y contenido descargado? En caso positivo, ¿qué cable es necesario para el traspaso de datos?
Usar tu antiguo perfil sí, sin ninguna duda. Tan solo introduce tu nombre y tu contraseña en la nueva consola y tendrás tu perfil con todos tus logros/trofeos disponible. En cuanto a los datos de juego y el contenido descargado la cosa depende de la consola. En PS4 por ahora no hay retrocompatibilidad con PS3, por lo que solo podrás pasar tus antiguos datos si el juego en cuestión también sale en PS4. Son los famosos cross-save, cross-play, y cross-buy de los que hemos hablado en otras ocasiones. Los juegos con esas opciones compartirán datos y contenido descargado entre versiones. Para el resto, la inmensa mayoría, nada de nada. En cuanto a Xbox One, y dado que sí que tiene retrocompatibilidad con 360, los datos de los juegos se traspasarán automáticamente al iniciar el juego y estar conectado online (la famosa nube en la que ya se guardaban

« SI HACEMOS CASO A KOJIMA NO HABRÁ EDICIÓN COMPLETA DE MGSV CON TPP Y GROUND ZEROES »



THE EVIL WITHIN es un excelente juego de terror creado por uno de los padres del género, Shinji Mikami. Es tan bueno que muchos usuarios esperan una edición GOTY que no acaba de llegar.

FAHRENHEIT, que ha sido remasterizado este año, es uno de los mejores juegos de David Cage, pese al extraño último tercio de trama. Si tengo que elegir, eso sí, me quedo con *Omikron: The Nomad Soul*.

nuestras partidas de 360). Lo mismo ocurre con los juegos de 360 y su contenido descargable que hubieses comprado en su día. Al conectarte online con tu antiguo perfil la consola te pondrá en una lista todos los juegos disponibles para que te los puedas descargar en Xbox One. Por ahora hay poco más de 100 títulos pero la lista no para de crecer.

■ ¿Se puede anular la luz del mando de PS4 para aumentar así la duración de su batería? Tengo entendido que no es muy duradera. Corrígeme si no fuera así por favor y dime, si es posible, cuánto dura aproximadamente la batería.

Pues no se puede. La única opción es abrir el mando y romperla, cosa que algunos locos ya han hecho, pero que no te recomiendo. Y es que la luz la utilizará el casco de realidad virtual para situarnos, gracias también a la PS Camera. La duración de la batería es, efectivamente, muy baja, unas 5 horas más o menos. Puedes bajar la intensidad de la luz, el volumen del micrófono o quitar la vibración, por ejemplo, para aumentarla un poco.

■ ¿Cómo funciona el traspaso de licencias de Xbox 360?

Imagino que te refieres a los juegos. Si es así funciona automáticamente, como te decía antes. Tus juegos de 360 que ya sean compatibles en Xbox One aparecen en una lista para que te los descargues. Si es un juego físico solo tienes que introducir el juego en el lector.

Miguel Izquierdo

Una de remasters y continuaciones

@ ¡Hola! Me gustaría que me resolvierais estas dudas que tengo:

■ ¿Sabes cuándo va a salir *Fahrenheit: La profecía índigo* remasterizado para android? Supe de él hace varios meses y aún no ha salido ¿Qué pasa? ¿lo han cancelado?

Pues no lo han cancelado. El juego, obra de Quantic Dream y David Cage, lleva casi un año disponible en iOS y PC, pero la versión de Android se ha retrasado hasta el próximo año. Atari no ha confirmado la fecha concreta, pero sí que llegará en 2016.

■ ¿Van a sacar algún *Runaway* para PS3, alguna edición, un spin off o algo parecido?

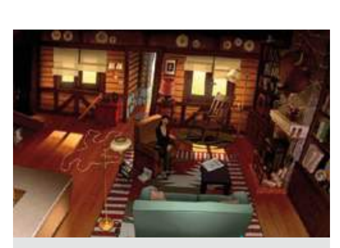
Pues, lamentablemente, Pendulo Studios (desarrolladora patria) está centrada en su serie *New York Crimes* y no han comentado ni se ha rumoreado una nueva entrega, edición, o spin-off de la saga *Runaway* para ninguna plataforma.

■ ¿Veremos algún día un *Dante's inferno 2* en nuestras consolas? Muchas gracias.

Siento seguir con malas noticias, pero no se sabe nada sobre una segunda entrega. En Visceral Games están enfrascados en crear un nuevo juego de Star Wars, del que aún no han mostrado nada, así que la cosa va para largo. Cuando acaben, además, veo más probable que sigan con Star Wars si tiene éxito o que incluso salten a *Dead Space* o un nuevo *Battlefield: Hardline* antes que a un *Dante's Inferno*.

Iván Casanova Ruiz

> « EN VISCERAL GAMES ESTÁN CENTRADOS EN EL DESARROLLO DE UN NUEVO JUEGO DE STAR WARS »



RUNAWAY 3: A TWIST OF FATE fue el último juego de la saga de aventuras gráficas de los españoles de Péndulo Studios. Ahora están enfrascados en crear una nueva entrega de la saga *New York Crimes*.

La chavalería ya no puede jugar

@ Hola Yen:

■ Últimamente en las consolas de nueva generación (menos en Wii U) no hay juegos de niños. Tengo una PS4 y solo veo de juegos buenos unos cinco o seis títulos como *Knack*, *Tearaway*, *Lego*... También tengo la 360, y ahí es otra cosa.

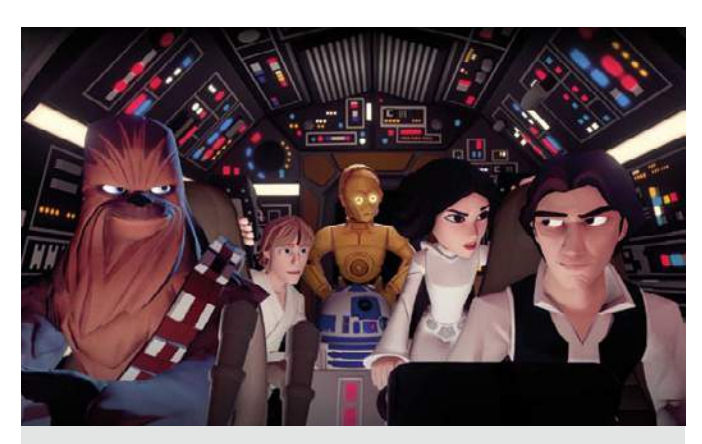
vuestra OPINIÓN

Vieja serpiente nunca muere

Iván García González

Soy de la generación de los 80/90, concretamente del año que nació una saga a estas alturas histórica, *Metal Gear*, y a su vez una leyenda, Snake: un personaje "sólido", poseedor de un más que admirable valor que corre por sus venas cuál "líquido" elemento. Un soldado que no tuvo una vida fácil, repleta de circunstancias adversas, encuentros con individuos enigmáticos a la par que inolvidables, épicas contiendas etc. Y es curioso cómo, en los tiempos que corren, dicha franquicia sigue estando muy presente entre los jugadores, como antaño o incluso más, y *TPP* sería buena prueba de ello. Quizás se debe a que se labró su fama durante todos estos años hasta la actualidad o quizás por aquello de que vieja serpiente nunca muere. Zanjando esto, tan sólo deseo que de ahora en adelante no se mancille la imagen de tan ilustre e iconica figura y/o serie de videojuegos (la cuál tengo en gran estima) a raíz de la marcha de su "padre" Hideo Kojima, ¿o debería dirigirme a su persona como Big boss?

Yen: Cómo continuará la saga en un futuro sin Kojima es casi imposible de vaticinar. Lo que parece claro es que será algo muy distinto a cualquier entrega previa ya que es una saga muy personales, muy asociada a su creador, no como otras.



SAGAS COMO DISNEY INFINITY, ahora en su versión 3.0, los distintos LEGO o *Skylanders* parecen haber copado el cada vez más escaso mercado infantil en consolas de sobremesa, sin contar Nintendo.

Antiguamente los niños jugaban a los videojuegos, pero ahora ya no se centran en los juegos para los mas pequeños. Ahora están *Black Ops 3*, *MGSV*... son unos juegazos, pero ¿van a seguir haciendo juegos para niños?¿Hay alguna exclusiva de niños ahora para PS4?

Es cierto que hace años, yo diría que incluso antes de PS3 y Xbox 360, la oferta de juegos "para niños" era bastante extensa. Hoy en día el usuario medio de estas consolas "hardcore" es adolescente o adulto. Los niños tienen más oferta en móviles, tablets o consolas Nintendo, eso está claro, pero también hay buenos juegos para niños en PS4, como la saga *Disney Infinity*, *Skylanders*, *Rayman Legends* o *Little Big Planet 3*. Además, hay muchos otros juegos que pueden ser muy divertidos para los más pequeños, como *Hohokum*, *Tiny Brains*, *Flower*, *Just Dance 2015* o, por supuesto, el fenómeno infantil de los últimos años, *Minecraft*.

Javier Seoane

Demasiados gameplays

@ Hola Yen, soy un orgulloso poseedor de PS4 y estas navidades quería refrescar mi colección de juegos aprovenchando la bajada de precios:

■ De los juegos de aventura gráfica *The Wolf Among Us* y *The Walking Dead Temporada I*, ¿cuál te parece mejor para un fanático del género?

Todo depende de si eres fan o no de la serie de televisión. Al margen de eso, y teniendo solo en cuenta la calidad del juego, yo me quedo con *The Wolf Among Us*. Tiene un ritmo y unas situaciones geniales y que me recuerdan más a las aventuras gráficas clásicas.

■ ¿Merece la pena *Until Dawn* después de la bajada de precio aunque conozcas la trama habiendo visto gameplays de todo el juego? ¿Es rejugable?

Diría que sí, pero *Until Dawn* es un juego muy cinemático en el que si has visto vídeos con el juego al completo no te resultará tan entretenido como para pagar por él. En tu lugar yo esperaría unos meses para ver si baja más de precio o si aparece gratis con PS Plus.

■ Cambiando radicalmente de tema, ¿se sabe algo más del segundo juego de *South Park* (el que trata de superhéroes)?

Absolutamente nada. El juego se presentó en el pasado E3 y será la continuación del aclamado *South Park: la Vara de la Verdad*. En esta ocasión parodiarán el mundo de los superhéroes, volveremos a encarnar al nuevo niño del primer juego y volverá a ser un juego de rol por turnos. La pandilla estará encabezada por Cartman, cuyo alter ego superheroico será una mezcla de humano y mapache. Aún no tiene fecha confirmada pero saldrá en PC, Xbox One y PS4.

■ Y por último, ¿te parece bien lo que están haciendo con *Street Fighter V*? No digo que tengan que igualar los cuarenta y pico luchadores de la pasada edición, pero por lo menos tener los de siempre más alguno nuevo (la desaparición de Guile y Blanka me duele en el alma). ¿Crees que será mejor que la pasada edición? Muchas gracias por todo y a seguir a haciéndolo así de bien.

Hombre, es cierto que la lista de luchadores no es tan amplia en estos momentos como en la pasada entrega, aunque por lo menos llegarán de inicio en el juego y no habrá un modelo de DLC's tan abusivo. La desaparición de Blanka y Guile es una pena, desde luego, pero veremos sus habilidades (o muy parecidas) con Laura y Charlie. Además, aunque haya menos luchadores, parece que habrá más diferencias jugables que nunca entre ellos, lo que, al fin y al cabo, me parece más importante que el número.

Iván Pérez Longa

SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT HOLE ZERO será un nuevo RPG por turnos que parodiará los juegos, cómics, películas, etc. de superhéroes. Si es como La Vara de la Verdad tendremos juegazo.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@ ¿Sabes Yen? Yo creo que tú en realidad no existes y que esta sección la hacen los trabajadores de HC, porque... ¿para qué contratar a una persona solo para solucionar dudas sobre videojuegos habiendo redactores especializados en el tema para resolver todas las dudas? En fin, que no me creo que ni tú ni Melisa seáis reales. Un saludo.

Yen: Bueno, segundo mes consecutivo que me acusan de no existir o de ser todos los redactores de Hobby Consolas. Cambiad la copla, ya he dicho que Yen no hay más que uno, ni todos los redactores ni ni nada parecido. En cualquier caso veo que lo que de verdad quieres preguntar con todo esto es si existe Melisa. Pues sí, existía, pero ya no tiene su columna y sí, tiene novio.

@ ¿Es cierto que NX va a ser como la realidad virtual pero sin casco?

Yen: Totalmente. Será como la consola de la película Existenz, una especie de cordón umbilical que nos colocaremos vía intravenosa para jugar. Dicen que NX va a salir en julio de 2016 pero hubiera salido muchísmo antes si no estuvieran de pleitos con el director de la peli, que les ha denunciado por plagio. Por eso Nintendo está pensando en dar marcha atrás y hacer un casco flexible con 3D sin gafas.

PREESTRENO

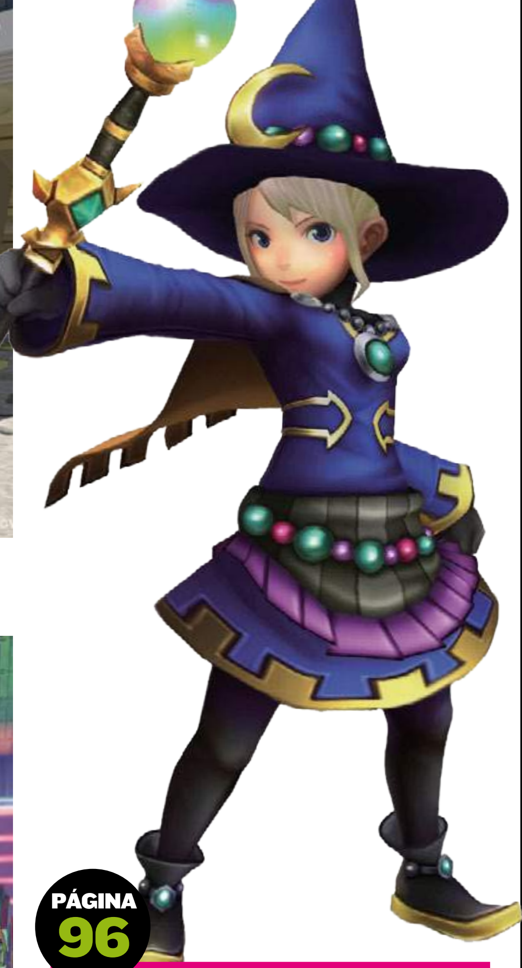
LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLEGAR

PÁGINA 98

LEGO MARVEL VENGADORES. Las piezas danesas vuelven a reorganizarse para dar vida a más de 100 héroes y villanos nuevos y las últimas pelis de Marvel.

PÁGINA 102

XCOM 2. La secuela del reboot de XCOM volverá a apostar por la estrategia y los turno, sin olvidar la gestión de nuestra base, que también será más profunda.



PÁGINA 96

FINAL FANTASY EXPLORERS

Square Enix traerá aire fresco a su saga con una original apuesta, tanto para un jugador como para 4 en cooperativo, que apostará por las "Quests" o misiones al estilo *Monster Hunter*, al tiempo que recuperará personajes e invocaciones clásicos.

EN ESTE NÚMERO...

2015 aún no ha terminado... pero te adelantamos algunos de los primeros que llegarán en 2016 y que apostarán por la acción como *LEGO Marvel Vengadores* o la táctica y la estrategia de *XCOM 2*.

■ 29 de enero ■ Square Enix ■ Rol

FINAL FANTASY EXPLORERS

El primer *Final Fantasy* para 3DS (sin contar los juegos musicales *Theatrhythm*) recordará a *Monster Hunter*.

LAS CLAVES

1 PERSONALIZACIÓN. Será posible personalizar nuestro aspecto, e incluso tomar la apariencia de personajes clásicos de la saga.

2 SISTEMA DE TRABAJOS. Habrá 21 trabajos entre los que alternar, cada uno con sus tipos de armas y habilidades propios.

3 MULTIJUGADOR. Hasta 4 usuarios lucharán juntos. Se dice que *Explorers* es una versión "light" de *Final Fantasy XI* y *XIV*.

■ **ESTA ENTREGA EXCLUSIVA PARA 3DS** será un juego de rol de acción, mucho más centrado en la realización de misiones y la exploración que en una narrativa argumental como la de las entregas numeradas. En *Explorers*, la clave será recorrer los variados escenarios de la gran isla de Amostra en busca de los legendarios cristales y con la intención de cumplir un gran número de misiones (las cuales consistirán en gran parte en abatir enemigos concretos, muchos de ellos viejos conocidos de la saga).

→ **RECUPERARÁ ELEMENTOS DE CRYSTAL CHRONICLES** (la subsaga de *Final Fantasy* que nació en GameCube), como podéis ver, aunque la principal influencia será la saga *Monster Hunter* de Capcom.

Habrá una aldea central llamada Libertas, a la que iremos entre misión y misión, y donde podremos comprar objetos y obtener nuevo equipamiento a cambio de los materiales que hayamos reunido tras derrotar enemigos. No encontraremos un sistema de experiencia y niveles como el de otros *Final Fantasy*, y nuestras armas y equipamiento serán la clave para mejorar los parámetros del personaje. Lo que sí cobrará gran importancia será su tradicional sistema de trabajos (clases), con 21 para elegir y alternar. HC

→ **PRIMERA IMPRESIÓN**

Dará muchísimas horas de diversión, y su multijugador cooperativo tanto local como online tiene muy buena pinta. Eso sí, por desgracia el juego nos llegará en inglés.

CON CADA TRABAJO aprenderéis movimientos especiales diferentes, y dependiendo del que tengáis asignado podréis empuñar unas armas u otras.

PODRÉIS TRANSFORMAROS en personajes clásicos de *Final Fantasy*, entre ellos algunos tan populares como Cloud, Yuna, Tidus, Squall y Lightning.

HABRÁ 12 EIDOLON muy poderosos contra los que habrá que luchar antes de poder invocarlos. Estarán Bahamut, Ifrit y Shiva, entre otros.

¡OJO AL DATO!

Ya puede reservarse...

EDICIÓN COLECCIONISTA CON MUCHOS EXTRAS

Exclusiva de la tienda online de Square Enix. Incluye una caja especial con una ilustración del artista Yoshitaka Amano, un CD con canciones de la banda sonora, una funda para 3DS, un libro de arte y misiones extra.

NO HABRÁ UN SISTEMA DE EXPERIENCIA Y NIVELES COMO EL DE OTROS FINAL FANTASY

LIBERTAS es la aldea en la que aceptaréis nuevas misiones y os haréis con todo tipo de objetos y equipamiento.

LAS CLAVES

1 **HISTORIA.** Revive los momentos clave de las pelis de Los Vengadores, El Soldado de Invierno, Thor: El Mundo Oscuro, Iron Man 3...

2 **PURO MARVEL.** Cerca de 150 personajes, referencias a cómics, series, pelis... Un juego a medida de los fans de Marvel.

3 **VENGADORES, ¡REUNÍOS!** El cooperativo volverá a ser una pieza central del juego. Y ahora podremos realizar ataques conjuntos.

29 de enero ■ Warner Bros ■ Acción

LEGO MARVEL VENGADORES

Tras el buen sabor de boca que dejó *Marvel Super Heroes*, LEGO vuelve con una secuela "espiritual" aún más grande.

■ **LEGO MARVEL VENGADORES** es una carta de amor a la factoría Marvel. Un título que, aunque se centra en el universo de Los Vengadores (y en especial de sus dos películas), bebe de cómics, series e incluso de otros films de la fase 2 (como Iron Man 3) para construir, gracias a los ladrillos daneses de plástico, el mejor juego de LEGO y super héroes posible. Un título compuesto por 15 niveles (más largos que los de *LEGO Marvel Super Heroes*) y 7 mundos abiertos en los que habrá mucho por hacer (carreras, coleccionables, crimenes aleatorios, etc).

→ **LEGO MARVEL VENGADORES** ofrecerá novedades en todos los frentes. Contará con más de 100 nuevos super héroes, así como muchos viejos conocidos que volverán con nuevas animaciones y habilidades, como poder elegir armadura en el caso de Iron Man o dar super saltos en el caso de Hulk. Podremos realizar ataques combinados, y no faltarán cameos clásicos, como Lou Ferrigno (el Hulk de la serie de TV de los 70) o incluso un Stan Lee con armadura XXL Stanbuster. Nuevos puzles, coleccionables, guiños y todo el humor típico de los juegos de LEGO se darán cita en un título que promete ser el doble de grande que *LMSH*. Un título hecho por y para fans de Marvel. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

Tan divertido como cualquier juego LEGO, pero con el añadido de contar con más contenido que nunca: 150 personajes, 7 mundos abiertos y MUCHO por hacer...

LEGO MARVEL VENGADORES promete ser el juego LEGO más grande: 7 mundos abiertos, cientos de tareas opcionales...

¡OJO AL DATO!

Vita y 3DS, a la altura

UN MUNDO ABIERTO EN LAS PORTÁTILES

LEGO Marvel Vengadores contará con un aspecto que más demandaban los fans de los juegos de LEGO en las portátiles: un mundo abierto. En él no faltarán carreras, tareas opcionales, coleccionables, desafíos...

MÁS DE 150 PERSONAJES Marvel estarán en el juego, algunos como Iron Man o Stan Lee con varias formas...

EL COOPERATIVO solo estará presente en las versiones de sobremesa. En Vita y 3DS será para un único jugador.

■ 18 de enero ■ Wargaming ■ Acción

WORLD OF TANKS

Tras arrasar en PC y en Xbox One, los tanques de Wargaming continúan su imparable avance y en breve invadirán PS4.

HACE POCAS SEMANAS pudimos probar la beta abierta de *World of Tanks* en PS4. Como sabéis, este "free to play" que ofrece intensas batallas entre tanques reales de toda índole y nacionalidad es uno de los MMO más exitosos, y llegará a PS4 conservando todas sus virtudes.

PARA EMPEZAR, NO SERÁ NECESARIO ESTAR ABONADO A PS PLUS para disfrutar de sus batallas online, que al igual que en el resto de versiones vendrán estructuradas en distintos modos de juego. En la beta disfrutamos de Campo de Pruebas (que nos permite aprender las nociones básicas de *WoT*) y un multijugador que nos sumergía en escaramuzas 15 vs 15. Pero habrá muchas modalidades más, como un Entrenamiento o el modo Pelotón, en el que podremos invitar hasta a 4 amigos en misiones cooperativas. Tras la batalla, obtendremos experiencia para mejorar nuestros tanques y plata (el oro lo podemos comprar en la tienda Premium) para repararlos o para adquirir nuevos modelos para nuestro garaje. En total, habrá cerca de 400 blindados reales, agrupados en cinco categorías (ligeros, medios, pesados, antitanques y artillería). Y la versión PS4 ofrece extras como acceso anticipado a dos mapas o distintos contenidos exclusivos. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

Este "free to play" conservará en PS4 todas las virtudes que le han hecho ser uno de los MMO más jugados en los últimos años.

LAS CLAVES

1 BATALLAS ONLINE. Elige tu tanque y sumérgete en tácticas batallas... aunque al final lo que importa es acertar con el cañón (y que no te acierten).

2 MODOS DE JUEGO. Batallas masivas, capturar la base enemiga, destruir todos los tanque del bando rival... hay incluso carreras de "checkpoints".

3 ¡HAZTE CON TODOS! Ofrecerá cerca de 400 blindados reales de distintos países: alemanes, norteamericanos, británicos...

ESTE "FREE TO PLAY" que propone masivas batallas entre tanques llega a PS Store. La versión de PS4 contará con alicientes como acceso anticipado a dos nuevos mapas.

GRÁFICAMENTE ESTÁ BASTANTE BIEN teniendo en cuenta el nivel al que nos tienen acostumbrados los "free to play". Los tanques están reproducidos al detalle.

MEJORAREMOS NUESTROS TANQUES con la experiencia y la plata obtenidas tras las batallas. También podremos hacerlo mediante micropagos.

¡OJO AL DATO!

World of Warships, en PC

Y TRAS LOS TANQUES... ¡BARCOS DE GUERRA!

El pasado mes de septiembre salió para PC *World of Warships*, otro MMO "free to play" que adapta el modelo y planteamiento de *WoT* a las batallas navales, con cuatro clases de barcos. ¿Lo veremos algún día en consolas?

INTENSAS BATALLAS ONLINE ENTRE TANQUES DE TODA ÍNDOLE Y NACIONALIDAD ES LO QUE OFRECE ESTE "FREE TO PLAY"

LAS CLAVES

1 **HISTORIA.** Los aliens ganaron la guerra y llevan 20 años dominando a los humanos. Habrá que devolverles el favor, ¿no?

2 **NOVEDADES.** Los nuevos enemigos nos pondrán las cosas aún más difíciles que en la pasada entrega. Además, tendrá mods.

3 **MAPAS ALEATORIOS.** Para evitar repeticiones como en la pasada entrega los mapas se generarán de forma "procedural" o aleatoria.

5 de febrero ■ **Firaxis** ■ **Estrategia**

X-COM 2

Los aliens ganaron la batalla y nos toca retomar la guerra como resistencia. Pues que vivan Café Olé, Creperí y el resto.

UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE ESTRATEGIA de los últimos años, cuando no el mejor, vuelve con una segunda aventura que promete ampliar y mejorar todos los aspectos que hicieron grande a la pasada entrega. Han pasado 20 años desde el anterior juego y lamentablemente los humanos perdieron la guerra (algo que casi todos los que jugaron en su día experimentaron gracias a su exigente propuesta), y ahora campan a sus anchas por la Tierra. Con el X-COM derrotado ahora nos tocará actuar como resistencia, aprovechando el sigilo y planificando, aún más, nuestros movimientos.

LAS NOVEDADES no serán, desde luego, solo argumentales. Nos enfrentaremos a un buen número de nuevos enemigos, como las tropas del Advent (el régimen totalitario que han implantado los aliens), los arcontes (que sustituyen a los flotadores), nuevos mutones, los vipers (unas serpientes humanoides realmente mortíferas) y muchos más.

También habrá nuevas clases de soldado, como el comando (equipado con machete para ataques cuerpo a cuerpo) o el especialista (al que acompañará un dron que podrá "hackear" robots enemigos. Añadidle unos gráficos muy mejorados, nuevas armas y equipo, cientos de piezas de personalización y, sobre todo, un completo editor para crear nuestros mods. HC

PRIMERA IMPRESIÓN

A una fórmula ya excelente se unirán un buen número de novedades que prometen convertir a esta segunda entrega en uno de los mejores juegos de estrategia.

X-COM 2 llegará cargado de novedades en exclusiva a PC, aunque los "hobbyconsoleros" esperamos que haya ports.

¡OJO AL DATO!

Edición digital deluxe
EXTRAS PARA APOYAR A LA RESISTENCIA
La edición digital deluxe incluirá pinturas faciales de guerra, nuevos trajes con bonificaciones a los atributos de los soldados y un superviviente mítico del primer juego. Eso y la B.S.O. en formato digital.

VUELVE UNO DE LOS MEJORES JUEGOS DE LA PASADA GENERACIÓN

EL ADVENT, una especie de fuerzas del orden alien, formarán el grueso de las tropas a las que nos enfrentaremos. Cuidado, porque tienen ADN humano que los hará más listos. ¿Seguro que más listos?

LOS ESCENARIOS serán mucho más variados que en la pasada entrega. Además de contar con más ambientaciones se generarán de forma aleatoria para que no nos los podamos aprender.

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

DICIEMBRE

18

CINE

STAR WARS EPISODIO VII. EL DESPERTAR DE LA FUERZA.
La espera por fin ha terminado: el estreno más esperado de 2015 ya está en la gran pantalla y con él, un nuevo universo de personajes y aventuras que quedarán grabadas en tu retina. ¡Star Wars ha vuelto!

18

BLU-RAY

HALO THE FALL OF REACH. Gran adaptación animada de la aclamada novela de Eric Nylund, "La caída de Reach". 60 minutos de pura diversión para los fans de la saga *Halo*.

26

PROYECCIÓN (CAIXAFORUM)

CLÁSICOS DE LA ANIMACIÓN. El 26 de diciembre arranca un ciclo con proyecciones de clásicos de la animación y del "stop motion".

ENERO

1

CINE

STEVE JOBS.
Nuevo film centrado en la figura del genio Steve Jobs, encarnado por Michael Fassbender, centrando su biografía entorno a tres lanzamientos de Apple.

15

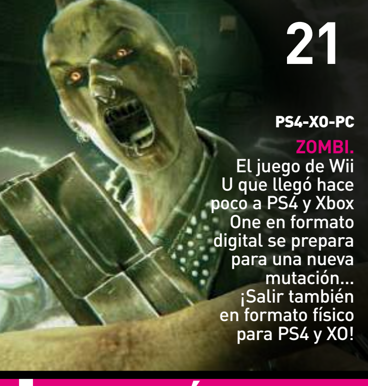
CINE

LA QUINTA OLA
Adaptación de la primera novela de la trilogía de Rick Yancey, que nos cuenta como la humanidad ha sido casi exterminada por una invasión alienígena dividida en varias oleadas o fases.

15

BLU-RAY

OPERACIÓN U.N.C.L.E.
Lo último de Guy Ritchie nos traslada a los 60, a la Guerra Fría, donde un espía de la CIA y otro del KGB lucharán contra una misteriosa organización.



21

PS4-XO-PC

ZOMBI.
El juego de Wii U que llegó hace poco a PS4 y Xbox One en formato digital se prepara para una nueva mutación... ¡Salir también en formato físico para PS4 y XO!

22

PS4-XO

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION. Tras su lanzamiento en formato digital, Capcom reune en disco *Resident Evil HD* y *Resident Evil Zero*, sus dos últimos Survival Horror remasterizados.

22

PS4-XO-PC

LIFE IS STRANGE (LIMITED EDITION)
Uno de los éxitos indie del año también va a contar con su edición física, con comentarios del director, 14 temas de la BSO, libro de arte, los anhelados subtítulos en castellano...

Y PRÓXIMAMENTE...

•Story of Seasons	3DS	31 de diciembre
•Umbrella Corps	PS4-PC	Principios 2016
•LEGO Marvel Vengadores	Todas	26 de enero
•This War of Mine: The...	PS4-XO	29 de enero
•Final Fantasy Explorers	3DS	29 de enero
•Sebastian Loeb Rally Evo	PS4-XO-PC	29 de enero
•Dead Secret	PS4-PS3	Enero
•Naruto Shippuden 4	PS4-XO-PC	5 de febrero
•XCOM 2	PC	5 de febrero
•Etrian Odissey 2 Untold	3DS	12 de febrero
•Arslan: The Warriors of...	PS4-PS3-XO	12 de feb.
•Mighty nº9	Todas	12 de febrero
•Zoolander 2	Cine	12 de febrero
•Street Fighter V	PS4-PC	16 de febrero
•Project X Zone 2	3DS	19 de febrero
•Deadpool 2	Cine	19 de febrero
•Far Cry Primal	PS4-XO-PC	23 de febrero
•Mirror's Edge...	PS4-XO-PC	26 de febrero
•MXGP 2	PS4-XO-PC	Febrero 2016
•Quantic Dream Collection	PS4	2 de marzo
•Kung Fu Panda 2	Cine	4 de marzo
•Hitman	PS4-XO-PC	11 de marzo
•Uncharted 4: El Deselance...	PS4	18 de marzo
•Batman v Superman	Cine	23 de marzo
•Hyrule Warriors: Legends	3DS	25 de marzo
•The Legend of Heroes...	PS3-Vita	Primavera 2016
•Overwatch	PS4-XO-PC	Ptimavera 2016
•Nights of Azure	PS4	1 de abril
•Quantum Break	Xbox One	5 de abril
•El Libro de la Selva	Cine	15 de abril
•Total War: Warhammer	PC	28 de abril
•Capitán América: Guerra Civil	Cine	29 de abril
•No Man's Sky	PS4-PC	Junio 2016

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 108

LANZAMIENTOS BLU-RAY Y ESTRENOS DE CINE. El fenómeno del año ya está aquí: Star Wars Episodio VII ya está en los cines de todo el mundo. Y en Blu-ray, Halo: The Fall of Reach, Miss Hokusai, Atrapa la bandera...

PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Nuevos mandos orientados a los e-Sports de Xbox One, guantes para toquetear pantallas táctiles en los días de invierno, mini PCs que se conectan a la tele...

PÁGINA 112

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

Este mes no faltan figuras que rinden homenaje a los tiempos de NES (como este Link), cálidos jerseys de temática videojueguíl, originales bolsas para la ropa sucia, libros de todo tipo... ¡y más!

EN ESTE NÚMERO...

Despedimos 2015 con una selección de artículos para todos los gustos y bolsillos, y que son el complemento perfecto a *Yakuza 5, Just Cause 3* y otros lanzamientos del mes.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.

Otro gran mando diseñado para triunfar en los e-Sports

■ **Nombre:** Razer Wildcat Xbox One ■ **Compañía:** Razer
■ **Plataforma:** Xbox One ■ **Precio:** 149,99€

El mando Elite de XO ya tiene un rival, tanto en espíritu de alta competición como en rango de precio. Sus principales rasgos es que no es inalámbrico (para reducir al máximo el retardo en la respuesta) y añade 4 gatillos ajustables en su recorrido (2 de ellos en la parte superior, 2 detrás atornillados) que podemos mapear con la función que queramos. Es muy ligero (260 gr), tiene clavija directa para el audio, piezas adhesivas para mejorar el agarre, protectores de sticks... Es un gran mando, pero no para todo el mundo.
www.razerzone.com/es-es/

VALORACIÓN: ★★★★

Elige bando sonoro: o piloto X-Wing o sandtrooper

■ **Nombre:** Auriculares SW Battlefront ■ **Compañía:** Turtle Beach
■ **Plataforma:** PS4, XO, PC, móvil ■ **Precio:** desde 59,99 €

Si estás gozando con *Star Wars Battlefront*, quizá te interesen estos headsets con los motivos de las pelis. El más económico es el del piloto de X-Wing (izquierda), que por 59,99 € deja un cómodo y ligero headset con altavoces de 40 mm y un sonido limpio, micro extraíble y cable con controles. Por 40 € más puedes llevarte el modelo Sandtrooper, más grandes, robustos, con placas intercambiables y aún mejor sonido (altavoces de 50 mm). Seguro que sí son los auriculares que buscáis...
www.turtlebeach.com

VALORACIÓN: ★★★☆

Dale un toque personal a tu New 3DS y PS4

■ **Nombre:** Carcasas ■ **Compañía:** Sony/Nintendo
■ **Plataforma:** PS4/New 3DS ■ **Precio:** desde 12,90 €

Las opciones para personalizar nuestras consolas siguen creciendo en número y opciones. Sony acaba de lanzar tapas intercambiables para reemplazar la original que cubre el disco duro, en colores rojo, azul, naranja, blanco y oro, a un precio de 19,99 € la unidad. Por su parte, Nintendo acaba de lanzar 3 nuevos modelos para personalizar nuestra N3DS, algunos con diseños muy vistosos, como el amarillo de Super Mario Maker o uno con varios Yoshis multicolor.
www.game.es

VALORACIÓN: ★★★☆

Un ordenador que cabe en la palma de tu mano

■ **Nombre:** Kaos Mini PC ■ **Compañía:** Kaos Entertainment
■ **Plataforma:** Windows 10 ■ **Precio:** 149,95€

Los "PC USB Sticks" u ordenadores con el tamaño de un pendrive que se conectan directamente al conector HDMI de una tele/monitor no paran de evolucionar. Lo último es este Kaos Mini PC, que es en realidad un funcional PC con Windows 10. Monta un procesador Intel Atom de 4 núcleos a 1,33 Ghz, 2 GB de RAM, 32 GB de memoria interna, 2 puertos USB 2.0, conector para auriculares, ranura para microSD, bluetooth 4.0... Lo necesario para poder realizar tareas ofimáticas o reproducir contenido HD en pantallas o proyectores con HDMI.
www.kaosentertainment.es/

VALORACIÓN: ★★★★

Ni reloj ni smartphone, llámelo Watchphone

■ **Nombre:** iRist ■ **Compañía:** Intex
■ **Plataforma:** Android 4.4.4 ■ **Precio:** 199€

Todos los smartwatch, hasta ahora, dependían de un móvil al que conectarse. iRist cuenta con una ranura microsim que le permite realizar llamadas (su batería da para 40 minutos de llamadas) y conectarse a redes 2G y 3G para descargar apps de Google Play, como Whatsapp. Vamos, un móvil, pero en la muñeca. Cuenta con 4 GB de memoria interna, pantalla de 1,56", GPS, podómetro, cámara de 5 Mpx...
www.intex.in/i-rist

VALORACIÓN: ★★★☆

Toquetea tu móvil sin quitarte los guantes

■ **Nombre:** Touchscreen Globes ■ **Compañía:** Mujjo ■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** desde 25€

Si eres de los frioleros que ahora en invierno sufren cada vez que reciben un Whatsapp, alégrate porque tus males tienen ya cura. Estos guantes de procedencia holandesa, aparte de ser tremendamente cómodos, cálidos (los hay de una o dos capas) y con detalles de calidad (como unos broches de cierre imantados) son "compatibles" con las pantallas táctiles, porque lo que podrás desbloquear y escribir en tu móvil sin tener que quitártelos. De nada.
www.mujjo.com

VALORACIÓN: ★★★★

IPAD PRO

Abran paso a la tablet más grande y rápida de Apple

■ **Nombre:** iPad Pro ■ **Compañía:** Apple
■ **Plataforma:** IOs ■ **Precio:** desde 899€

Apple da un nuevo paso para sacar los portátiles de nuestra vida, al aumentar de forma considerable tanto el tamaño de pantalla de su iPad (ahora 12,9") y capacidad de proceso (360 veces más rápido que el iPad original y más rápido que los Macbook Pro de 2015). Un iPad pensado para el trabajo y con herramientas diseñadas para aumentar la productividad, como un lápiz (Apple Pencil) o un nuevo teclado (Smart Keyboard). Y todo manteniendo su mítica batería de gran duración (10-12 horas), un liviano peso (apenas 700 gramos) y un grosor que ni llega a los 7 mm. Y gracias al reciente sistema IOs 9, ofrece un montón de nuevas funciones, aunque aún queda camino para mejorar, como por ejemplo, en algunas opciones multitarea.
www.apple.com/es

VALORACIÓN: ★★★★

ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin moverte de casa

HALO
The Fall of Reach

- Género **Animación**
- Estudio **Sequence**
- Precio Blu-Ray **14,95 €**
- También en DVD **11,85 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

La adaptación animada de la novela de Eric Nylund que se basa en la serie de videojuegos *Halo* y sirve de precuela a *Halo: Combat Evolved* (el primero de ellos), promete emociones fuertes. La historia revela los acontecimientos que unieron al Jefe Maestro y al Blue Team, incluyendo su formación espartana tras ser raptados en la infancia y sometidos a un durísimo entrenamiento para ser supersoldados además de su arriesgada misión de devolver el golpe a la alianza alienígena durante los primeros días de su invasión mortal. Un viaje duro y sin retorno que forjará sus personalidades.

La animación ha sido producida y dirigida por Sequence, el estudio de animación con base en Vancouver que también trabajó en el desarrollo de *Halo 4* y *Halo 2: Anniversary*.

EXTRAS: Tráilers y spots promocionales.

Atrapa la bandera

- Género **Animación**
- Director **Enrique Gato**
- Precio Blu-Ray **24,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

Tras sorprender con su Tadeo Jones, Enrique Gato vuelve a dar en la tecla con este título familiar que nos permite soñar con viajar a la Luna. Diversión familiar que ha cumplido de sobra en la taquilla y sale ahora al mercado en el propicio momento cercano a las Navidades.

EXTRAS: Teaser, tráiler, Making of, videoclip, piezas especiales, featurette y documental.

El corredor del laberinto: Las pruebas

El segundo episodio de El corredor del laberinto, saga juvenil basada en la trilogía literaria de James Dashner, pisa el acelerador de la acción de forma notable. Thomas y el resto de clarianos tienen que enfrentarse a un mayor desafío aún mayor que el del propio laberinto: buscar pistas sobre la misteriosa y poderosa organización conocida como CRUEL. Este viaje plagado de obstáculos que a priori parecen insalvables les llevará a "La Quemadura", un lugar apocalíptico. Además se verán tentados a establecer alianzas inestables con nuevos personajes que les irán sacando poco a poco de su ignorancia haciéndoles recobrar ciertos recuerdos...

EXTRAS: Making of, galería de imágenes, tráiler comercial y escenas inéditas.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆

- Género **Acción/Ciencia-ficción**
- Director **Wess Ball**
- Protagonistas **Dylan O'Brien, Ki Hong Lee, Kaya Scodelario y Giancarlo Esposito**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en DVD **15,95 €**

Miss Hokusai Edición Coleccionista

- Género **Anime**
- Director **Keiichi Hara**
- Actores de doblaje **Gaku Hamada, Kumiko Asô y Kengo Kôra**
- Precio Blu-Ray + DVD + Libro: **24,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★★

Keiichi Hara vuelve a encandilarnos con esta adaptación del manga de culto de Hinako Sugiura, un precioso relato en torno a O-Ei, la hija del maestro pintor Hokusai. El director de la exquisita Colorful ha firmado el retrato de una familia y de una época, la de la ciudad de Edo de principios del siglo XIX.

EXTRAS: Documental "así se hizo" de 115 minutos y libro de 32 páginas.

The Walking Dead Temporadas 1 a 5

- Género **Terror/Zombi**
- Creador **Frank Darabont**
- Protagonistas **Mark Wahlberg, Amanda Seyfried y Morgan Freeman**
- Precio Blu-Ray **139,90 €**

VALORACIÓN:
SERIE ★★★☆
EXTRAS ★★★★

La serie zombi por antonomasia lanza ahora un recopilatorio que incluye las cinco primeras temporadas. Mucho ha llovido desde que conocimos a Rick y empezó su desesperada aventura por la supervivencia, aunque aún tendremos muchas sorpresas más esperando a la vuelta de la esquina.

EXTRAS: 867 extras: webisodios, cómo se hizo, tráilers, metraje adicional...

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

Star Wars VII El despertar de la fuerza

■ Estreno **18 de diciembre** ■ Director **J. J. Abrams** ■ Productoras **LucasFilm y Disney** ■ Protagonistas **Harrison Ford, Mark Hamill, Carrie Fisher, Adam Driver, Daisy Ridley, John Boyega, Oscar Isaac, Lupita Nyong'o, Andy Serkis, Domhnall Gleeson y Max Von Sydow.**

El ansiado Episodio VII irrumpe en el panorama cinematográfico poniéndolo todo patas arriba. Nos espera el año que viene Star Wars: Rogue One y una larga espera de cara al Episodio VIII y IX para terminar de componer el puzle que pone en pie Abrams, presentándonos nuevos personajes junto a muchas caras conocidas de la saga.

Regresan Han Solo, Luke Skywalker y Leia treinta años después de los sucesos narrados en El retorno del jedi y vamos a verlos muy cambiados por sus experiencias y por sus destinos.
A ellos se suma una nueva generación de rebeldes que se enfrentarán a la Primera Orden, inspirada en los principios del Imperio Galáctico.

La dirige el Líder Supremo Snoke y sus secuaces, entre los que se encuentran Kylo Ren, el general Hux y la capitana Phasma. Serán Rey y su androide BB-8 junto a Finn, el piloto Poe Dameron y la vieja guardia que incluye a Chewbacca, C3-PO y R2-D2 quienes intenten mantener la paz en una galaxia muy, muy lejana.

REY, FINN Y BB-8, son tres personajes fundamentales para la trama de la película. Abrams ha conseguido mantener sus secretos hasta el final...

KYLO REN es el gran enemigo a vencer: líder de la Primera Orden y abnegado seguidor de Darth Vader.

Creed

■ Estreno **5 de febrero** ■ Director **Ryan Coogler**
■ Productoras **Metro Goldwyn Mayer y Warner Bros.**
■ Protagonistas **Michael B. Jordan y Sylvester Stallone**

Adonis Johnson no conoció a su padre, el campeón de los pesos pesados Apollo Creed, pero desea continuar con su legado aprovechando su talento. Eso le llevará a buscar a Rocky para que se convierta en su entrenador. A pesar de estar retirado, el veterano terminará viendo en el joven la chispa de su rival en el cuadrilátero, que a la postre se convirtió en su mejor amigo. Pero lo que necesitará no solo será aprender de él cómo ganar el título sino lecciones que trascienden a la lucha.

El blog

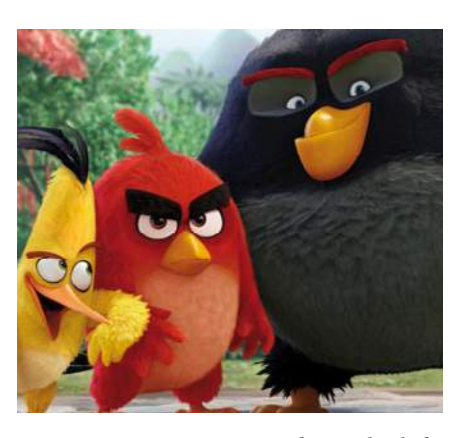
Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

Los estrenos más esperados de 2016

El año llega a su fin ... y ya es hora de empezar en firme a fantasear sobre lo que traerá bajo el brazo 2016. Preparaos en primer lugar para un buen atracón de superhéroes, eso sí, muy distintos entre sí. Comenzamos señalando que Capitán América: Civil War partirá el melón de la Fase 3 de Marvel y pisamos el acelerador con Deadpool (Masacre) y Doctor Extraño. DC también nos trae una suculenta ración de enmascarados desenmascarados en Batman v Superman: el amanecer de la justicia a una entente de villanos en Escuadrón Suicida que dará que hablar.

¡Hay más! Veremos al fin el spin-off de la saga mutante centrada en Gambito y la tercera entrega del reboot del X-Men: Apocalipsis, ¡esperemos que con un cambio de look del villano! En lo que a secuelas se refiere las tenemos de toda clase y condición: desde Star Trek: Beyond, que nos sumergirá en una nueva epopeya galáctica hasta The Conjuring: The Enfield Poltergeist. El terror viene también con entradas fuertes como la de Rings, Goodnight Moomy o La bruja. Atentos también a las adaptaciones de videojuegos: Warcraft, Assassin's Creed y Angry Birds.

« PREPARAOS PARA UN BUEN ATRACÓN DE SUPERHÉROES »



Ya que nos metemos en el mundo de la animación recordemos también que están por llegar Buscando a Dory, Zootrópolis y Ice Age 5. Aunque es probable que nos devuelva a la infancia la polémica película Cazafantasmas 3 y otras dos cintas con sello de autor y origen literario: Mi amigo el gigante y Un monstruo viene a verme. ¡Entrad con alegría en 2016, que nos espera un año de cine!

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

Aventuras para cuando quieras soltar el mando.

Assassin's Creed: La Historia Definitiva Ilustrada

Ubisoft ha abierto las puertas de sus archivos al periodista Matthew Miller para confeccionar este monumental libro de 320 páginas que repasa todas las entregas de la saga publicadas hasta la fecha, asi como todos los productos derivados, incluyendo cómics y merchandising. El libro despliega arte, material conceptual y entrevistas con los distintos equipos de desarrolladores y artistas que hicieron realidad cada uno de los juegos. Todo ello precedido por un prólogo de Raphael Lacoste, Brand Art Director de la franquicia AC.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 39,95€

Call of Duty Black Ops III Official Soundtrack

El veterano Jack Wall, compositor de las partituras de *Jade Empire* y los dos primeros *Mass Effect*, volvió a ponerse a las órdenes de Treyarch (ya firmó el score de *Black Ops II*) para componer la BSO del más reciente capítulo de *COD*. Una buena ocasión para apreciar su talento, casi siempre eclipsado por tiros y explosiones. Tres de los 41 cortes llevan a firma de Brian Tuey, Dtor. de audio de Treyarch.

Publicado por: Activision Publishing, Inc.
Precio: 8,99€ (itunes.apple.com)

Marvel Gold: Estela Plateada

¿Volveremos a ver al heraldo de Galactus en la gran pantalla? Habrá que preguntárselo a los señores de 20th Century Fox, propietarios de los derechos fílmicos del inolvidable personaje creado por Jack Kirby en 1966. De momento podemos conformarnos con este "tocho" (560 páginas, ahí es nada) que recoge las primeras aventuras de Norrin Radd y la gloriosa etapa en la que John Buscema se encargó de ilustrar los guiones del no menos mítico Stan Lee. Una maravilla que lejos de envejecer ha ganado con el paso de las décadas.

Publicado por: Panini Comics
Precio: 39,95€

Más allá del tiempo: Chrono Trigger & Chrono Cross

Dos auténticas joyas del JRPG protagonizan el nuevo lanzamiento editorial de Héroes de Papel. Mariela González repasa a conciencia ambas joyas de Square, y de paso nos ofrece sendas entrevistas a dos de sus responsables: Masato Kato (guionista de *Trigger* y director y guionista de *Cross*) y el compositor Yasunori Mitsuda. La ausencia de pantallas de los juegos (por temas de derechos), se compensan con un extenso foto-reportaje centrado en el merchandising.

Publicado por: Héroes de Papel
Precio: 23€

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.

¿Los mejores jerseys de todos los tiempos?

Nosotros creemos que sí. La tienda de merchandising oficial de PlayStation ha hecho realidad lo que llevábamos décadas soñando: sendos jerseys inspirados en *Street Fighter II*. Confeccionados en acrílico 100% y disponibles en siete tallas diferentes (desde XS a XXXL), tanto el modelo azul (con Sagat y Chun Li) como el verde (con Guile y Cammy) dan un glorioso giro al "jersey navideño", incluyendo ese "KO" de la parte superior. También tienen modelos inspirados en Star Wars y PlayStation. Qué cosas... toda la vida huyendo de nuestras abuelas y su obsesión por hacernos jerseys de punto y ahora no nos quitaríamos éstos hasta agosto.

Más información en: **gear.playstation.com**
Precio: 50,99€

Añade un toque de actitud a tu colada

O cómo convertir una de las tareas más aburridas de la casa en un motivo para presumir ante los amigos. La bolsa para la sopa sucia con forma de R2-D2 nos ha enamorado, pero de momento no la envían fuera de EE.UU. por temas de licencias (confiamos en que lo harán próximamente). La que sí está disponible, y encima rebajada a la mitad, es Laundry Boy, la bolsa inspirada en la portátil de Nintendo. Ojo a su guiño a *Pokémon*.

Más información en: **www.thinkgeek.com**
Precio: 9,08€

La pareja más deseada de 2016

NECA sigue rindiendo homenaje a nuestros juegos favoritos de los 80, y tras convertir en plástico al Batman de NES y el Rocky de Master System, el próximo abril le tocará el turno a Bill Gryzor y Lance Bean, la pareja protagonista del mítico *Contra*, cápsula de power-ups incluída. Una vez más, la caja recreará el diseño del lanzamiento original de NES. Ya se puede reservar en tiendas, asi que no perdáis el tiempo porque media humanidad ya ha puesto a este dúo en su lista de deseos para el próximo año.

Más información en: **www.necaonline.com**
Precio: Por confirmar

Pequeñitas pero matonas

Las figuras de la serie UDF (Ultra Detail Figure) de Medicom no destacan precisamente por su tamaño (6 cm), pero sí por su gran detalle y el buen gusto con el que reproduce la estética Nintendo de los años 80. Aunque también hay minifiguras basadas en títulos más recientes, como *Luigi's Mansion 2*, nuestras favoritas son las de *Zelda*, Tanooki Mario (*SMB3*) y sobre todo la pareja de hermanos de *Mario Bros.* (la recreativa de 1983). Son una auténtica monada.

Más información en: **kaotovideogames.com**
Precio: 14,95€

EL MES QUE VIENE

CUMPLIMOS 25 AÑOS ¡Y LO VAMOS A CELEBRAR A LO GRANDE!

DURANTE TODO 2016

NO TE PIERDAS LA NUEVA HOBBY CONSOLAS

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando.

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto R. Anderson, Gustavo Acero, Luis López, Clara Castaño, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Raquel Hernández, Francisco Javier Cabal, Lidia Muñoz, Antonio Lendínez.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

NOTA: Todos los contenidos que aparecen en esta página están sujetos a posibles cambios por circunstancias ajenas a nuestra redacción. Hobby Consolas no se hace responsable por las molestias que se pudieran ocasionar.

CALENDARIO 2016

HOBBY CONSOLAS

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	**3**
4	5	**6**	7	8	9	**10**
11	12	13	14	15	16	**17**
18	19	20	21	22	23	**24**
25	26	27	28	29	30	**31**

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	**7**
8	9	10	11	12	13	**14**
15	16	17	18	19	20	**21**
22	23	24	25	26	27	**28**
29						

PS4

QUANTUM BREAK

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	**6**
7	8	9	10	11	12	**13**
14	15	16	17	18	19	**20**
21	22	23	24	**25**	26	**27**
28	29	30	31			

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	**3**
4	5	6	7	8	9	**10**
11	12	13	14	15	16	**17**
18	19	20	21	22	23	**24**
25	26	27	28	29	30	

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

HOBBY CONSOLAS 2016

ENERO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

FEBRERO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

MAYO

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24/31	25	26	27	28	29	30

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

FROM SOFTWARE

BANDAI NAMCO Entertainment

JULIO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	**3**
4	5	6	7	8	9	**10**
11	12	13	14	15	16	**17**
18	19	20	21	22	23	**24**
25	26	27	28	29	30	**31**

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	**7**
8	9	10	11	12	13	**14**
15	16	17	18	19	20	**21**
22	23	24	25	26	27	**28**
29	30	31				

SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	**4**
5	6	7	8	9	10	**11**
12	13	14	15	16	17	**18**
19	20	21	22	23	24	**25**
26	27	28	29	30		

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
					1	**2**
3	4	5	6	7	8	**9**
10	11	**12**	13	14	**15**	**16**
17	18	19	20	21	22	**23**
24/31	25	26	27	28	29	**30**

MAFIA III

NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Este calendario se regala conjunta e inseparablemente con Hobby Consolas nº 280